
www.game-exe.ru
game.exe
#10 2004
game.exe #10'2004(111)
DOOM III • Codename: Panzers Phase One • Richard Burns Rally • D-Day • Dark Fall 2: Lights Out
C&C Computer Publishing Ltd.
egn
GIC
СТР. 35–70
ЛЕЙПДОН II


www.game-exe.ru
game.exe #10'2004(111)
4601357000116
game
.exe
#10 2004
DVD ТУТ
DOOM III • Codename: Panzers Phase One • Richard Burns Rally • D-Day • Dark Fall 2: Lights Out
C&C Computer Publishing Ltd.
СТР. 35–70
ЛЕЙПДОН-2

<MrWannaBe>
pestopolis@yandex.ru

МАНИФЕСТ!

По залитому солнцем полю бежал умирающий человек, сжимавший в мозолистых руках плакат, на котором аршинными буквами было написано: «КРОВИЩИ!»...

Этот текст начался как обыкновенные придирки к «Максу Пейну» и сыну его — второму. К обоим одинаково, так как возможностей везде на одну линейку. Хотя текст, вообще говоря, применим к большинству шутеров, претендующих на хоть какую-нибудь реалистичность. Будет страшно, слабонервных увезти, маленьких спрятать! Держите свечку.

Пужаются граждане делать новые вещи, ох пужаются. Вот парочка пунктов — и вы удивитесь, как мы жили без них раньше. Стартуем. Болевой порог у врагов ничтожно мал или пугающе высок. Вот всадил ты ему со всей дури маслину в печень. А он? Передернулся (кое-где бывает, что даже и не), вскинул винтовку, проверил, не сбился ли прицел, и еще прытче начал сандалить в наше местоположение. А теперь, плесень волосатая, я объясню тебе, что должно было с тобой произойти. Ты бы упал. О да, ты бы упал. На колено, на спину — твои ноги тебя бы предали. Кровь темнее обычной заструилась бы из раны, и ты бы уже думал о милости игрока (глупец), а не о достойном отпоре. Особо упертые могли бы змеиться вглубь сцены или, вжавшись спиной в стенку, поднять свое вооружение и, процедив: «Живым меня не взять!», дать последний отчаянный бой. А теперь по пунктам.

Я хочу видеть, что врагу больно. Берите пример с Metal Gear Solid. Выстрел в голову, пугающий звук попадания, фонтан крови (краник, кстати, можно и прикрутить). Где дырки от пуль?! Что за мода прятать отверстия? Даже в первом Hitman'е были, а уж про «Солдата удачи» или DOOM 3 (спасибо, что угодил) вообще молчу. Я вот раскопал видео «Макса Пейна» 1997-го года, когда все только начиналось. Даже там были дырки, сквозные. Пора наконец-то разграничить тело человека на зоны. Разницы между попаданием в ногу или в грудную клетку не видно абсолютно. Попали тебе, дорогой товарищ, в конечность — изволь хромать. Театрально. Подстрелили конечность верхнюю — перехвати оружие другой рукой. «Отключили» обе руки, вытащи зубами чеку... Кстати, интереснейшая ведь возможность: не убивать. Обездвижить гада, сделать не опасным. Пусть впадет в кому, дышит в трубочку, питается из вены, но живет. True Crimes начала движение в этом направлении со своими neutralizing shots, но не довела дело до конца. Надкусила.

С другой стороны, есть «пушки» и игры, которые по-честному отрабатывают принцип «выстрел — труп». Там хоть в пятку попади, хоть в локоть — пациент все равно сыграет в ящик. Грустно. Я в «Радуге» столько безымянной солдатни положил выстрелами в высовывающуюся из-за угла пятку. Ахиллесова? Не уверен. А что в среднестатистическом игрище? — Ты ему эту пятку раз пять продырявил, а он все равно как огурчик. Умирать не положено, не должен, не может-с. А про суммарный болевой шок вы, дорогие девелоперы, забыли? Словом, в сад все эти отлетающие конечности, не надо нам этого. Дайте нам честные дырки и адекватную реакцию. По гроб жизни, просто.

Теперь о менее кровавом. Детей можно вернуть.

Надоело всасывать «пушки» ногами. Надоело. Все! Не проходят — судорога, закупорка сосудов! Пожалуйста, отдельную клавишу на подбирание. Несколько анимационных движений. Больше метра — нырок за оружием. Метр — упасть на него. Меньше метра — хитрый финт из капоэйры, и любимая «Беретта» уже в руках. Что это даст? — Поменяется тактика боя!

Еще в первом Hitman'е очень нравился контроль над альтер эго — когда стрелять можно было из любого положения (охранники снимались даже во время прыжка с балкона на балкон — мастерски, выстрелом в голову). А ведь там еще жутко приятно было держать «пушку», да хоть тот же ваш «орел десертный». А помните небольшую инерцию, когда вы водили «стволом» из стороны в сторону? А сколь вкусны были выстрелы за спину, когда вы стояли на пороге ванной комнаты, спиной к «клиенту», а потом быстрым рывком пистолета вдоль тела, справа налево, стреляли ему прямо в сердце!..

Будучи при смерти, супостаты не заряжают свежий рожок в M4A1 — дабы мы не испытывали дополнительных сложностей (хватит с нас открытого, хорошо простреливаемого пространства, трех врагов и двух патронов в магазине). Также неплохо было бы дать игроку возможность отключать HUD (спасибо DOOM 3). Пусть проверяет рожок. Чтобы вытаскивал и смотрел. Или пусть на память надеется. Пусть чертыхается, когда магазин окажется пустым. И пусть перезаряжает только по нашему приказу (DOOM 3!).

Пусть враг боится, когда мы приставляем «пушку» к его виску. Или хотя бы понимает, чем ему грозит неповиновение. Пусть бросает оружие или пытается оказаться быстрее. Его право. Но чтобы выбор был! А то забегает он в комнатку, полную трупов, а посреди — мы, в крови, но не своей, с ножом в руках. В этот момент в его голове должно что-то замкнуть, не находите?

«Пушки» — предмет особой любви, даже пиетета. Изобразите мне итальянский револьвер Mateba с дулом внизу барабана, и я уже ваш.

А почему бы не дать игроку возможность менять хват оружия циклическим образом. Нажал раз — и подопечный ухватил пистолет двумя руками и встал в позу «бобра»; нажал второй — и мы уже держим пистолет одной рукой. Впрочем, не уверен, что дальше этого разнообразия стоит идти и развивать тему хватов двумя руками (коих никак не меньше десятка). При желании можно и шотган в одной руке держать. Для баланса можно задать погрешности в точности стрельбы и ввести необходимость этот шотган все-таки перезаряжать, то есть второй руки. Зато как красочно это будет смотреться при, к примеру, добивании: подошел к уже означенному гаду с пулей в печени, на вытянутой руке поднес к его лицу шотган... Тему можете развить и сами. Согласитесь, что-то в этом есть.

Из другого. Мне отчего-то не кажется достоверным, что наш гражданин Пейн с одинаковой легкостью достает из широких штанин как пистолеты, так и снайперскую винтовку. Куда логичным смотрится выбор оружия перед миссией. Исполнить ли его в виде багажника машины, в котором свалены «пушки», или же арсенала, где все по полочкам, — дело десятое. Главное — возможность.

Тюнинг Макса, грубо говоря. Вот ему две подмышечные кобуры, кобуры на бедра, кобуру на поясницу, как у Кастора Троя. Наконец, можно просто спрятать «расчехленный» пистолет за пояс. Или надеть спецназовский бронежилет, с кобурой на груди. И все по-честному. От души. То же самое с крупным калибром: спецназовский крепеж на спине под шотган, автомат на плече. И так далее и тому подобное. И чтобы все это болталось и полязгивало. Чтобы, если вы плохо экипировались, выдавало вашу дислокацию; чтобы на миссии брали жестокий минимум; чтобы «мародерствовали» и выбрасывали пустые «пушки». Чтобы оружие можно было апгрейдить. Подайте нам глушитель, фонарик, лазерный целеуказатель, расширенную обойму, подпиленный предохранитель, компенсаторы, хромированный ствол,

разрывные пули, термосканер, датчик движения, подствольный гранатомет, неоновую подсветку, виниловые наклейки и еще кучу всего для души. Чтобы Макс несколько дней подряд загуливал в оружейную лавку, ожидая кобуру из кожзаменителя, потому что у него аллергия. Прямо РПГ какая-то? Зато какой кастомайзинг!
Тут, конечно, начинается вой дизайнеров уровней. Они легонько так намекают нам россыпями оружия с окулярами, что мы должны прибыть на этот этаж со снайперским голодом, жаждой убить кого-то далеко и безнаказанно. А мы, с инфантильным гоготом, прыжками от стен и непонятными криками выламываем дверь и приземляемся в нужном месте и в нужное время. Из оружия — только нож (считаю, что возможность пройти игру «на минимуме» должна быть везде), омытый кровью убитых в кроватках террористов.
...Далеко внизу корячится придавленный табуреткой напарник, а в его направлении движется вражья армада. Нож стремительно исчезает в толпе, откуда доносится только «ой!». Остается лишь прыгать с разгону в самую гущу, надеясь развить достаточную скорость, чтобы раздавить «этих внизу» своим «авторитетом». Вывод: или дайте нам возможность отдирать от пола (это же не корабль) комнатную мебель и пускать ее в дело, или не навязывайте нам пустых занятий и напарников...
И, заметьте, никто даже не заикается о полной реалистичности. Речь лишь о чуть больших возможностях, способах самовыразиться в игре, лишнем поводе отождествить себя с героем. Понятное дело, этой цели больше способствует РПГ, нежели экшен, но хотя бы той степени свободы, которую я описал, можно достичь? Есть люди, которым нравится «Убийца», так почему бы и нет? — Выбирайте пистолеты и стреляйте с двух рук. Как минимум. Любите «Леона»? — Пожалуйста, даже не трогайте огнестрельное, только нож в ключевые точки. А можно изобразить что-нибудь в духе «Пути оружия»: натянуть бронежилет, вооружиться дробовиком да верным кольтом-на-бедре...
Опять же можно составить список «игр, у которых почти получилось», и на первом месте там будет все тот же Hitman: Codename 47, ибо: 1) Оружие, которое нельзя спрятать в пиджак, действительно не прячется в пиджак; 2) Оружие комбинируется в абсолютно диких вариациях (вроде «Деррингера» и обреза). Опять же можно, словно Нео, на ходу выхватить пару «Беретт», а потом, расстреляв их, эффектным жестом сбросить на пол и тут же достать новую пару; 3) Враги изначально не настроены враждебно, то есть можно устраивать своего рода дуэли — кто быстрее выхватит оружие; 4) Контроль над персонажем практически никогда не теряется — возьмите ту же сцену с одновременным перепрыгиванием с балкона на балкон и стрельбой. Оружие можно выбросить прямо во время перезарядки. И всегда чувствуется, что мы сможем что-то сделать, если нас застанут в неподходящий момент; 5) Наконец, дырки от выстрелов. И приятная сдержанность с «расчлененкой».
Впрочем, совершенно очевидно и то, что пользователь в большинстве случаев не понимает, насколько хорошо с ним обращаются. Он может абсолютно не замечать, что патроны, которые он так щедро расходует, имеют гораздо более сложную жизнь, со всеми входными и выходными отверстиями, рикошетами, убойной силой, скоростью полета пули, которая меняется при прохождении препятствий, и так далее. Он просто стреляет и на глаз «хорошего отношения» определить не может. Так вот, вовсе не обязательно внедрять все эти «фишки» так, чтобы игру сразу заклеймили «хардкором». В ЭТО без проблем должен играть аркадник, просто пользуясь тем, что противники ввиду некоторой своей реалистичности не успевают среагировать не человека, который первым выхватил оружие, потому что этого противника в данный момент могут «терзать» абсолютно разные чувства и явления — от страха до того, факта, что он вообще смотрит в другую сторону. Человек же понимающий (всю глубину новых возможностей) получит несравнимо больше удовольствия. Он натурально сможет жить в игре, сопереживать, проявлять любую часть своей натуры...
Ради кинематографичности момента я готов продать душу любому, кто купит. Дико обожаю, когда ходят затворы на пистолетах, когда за спиной смачно лопается керамическая плитка (одна из немногих понравившихся мне в новой части Hitman'а вещь), когда приставляешь пистолет к затылку, когда развеваются плащи. Не обязательно, чтобы черные и кожаные, — это уже клише (хоть и нехитрый, а прием — был и в Nocturne, и Chaos Legion). У самого Hitman'а развевается галстук. Да что там, даже у макаки в Black & White шевелюра «живет».
Все это в той или иной степени было уже где-то реализовано. В первом Soldier of Fortune можно было менять хват пистолета. Особых ощущений это, правда, не сулило, но сам факт... В GTA есть город, где далеко не все являются твоими врагами. Хочешь быть гражданином — будь им. А теперь подумайте, сколько возможностей привнес бы реальный, живой город. Пусть мы работали бы не так глобально, чтобы между делом шлепнуть генерала в Питере, хватит одного города — этакой небоскребной смеси Гонконга и Нью-Йорка. Слежка, заказы от разных группировок, экипировка, подготовка, исполнение, запасной план, отход... воображение беснуется, пытаясь все учесть. Молодчинка GTA, который дает какой-никакой кастомайзинг игрока. Это уже шаги, широкие шаги навстречу большой Игре, где большинство логичных вещей можно будет осуществить. Нож можно будет кинуть, стекло разбить, стену проломить на танке, а на крышу приземлиться на парашюте и спуститься вниз по пожарной лестнице. Все это можно развивать до бесконечности, поэтому разработчики без работы не останутся.
В GTA: San Andreas уже есть глушители. Осталось только сделать какую-нибудь тихую каморку с арсеналом и дедом, который будет выдавать нам заказы на убийство. Надо лишь поставить пару нужных людей в нужном месте — охранников у клиента, да и самого клиента. Вот вам и симулятор киллера. Убийство, отход, розыск... перекрасить машину, скрыться в родном районе, пересидеть полицейские рейды...
СТОП. Опять воображение разыгралось. Там уже точно есть пассажирские перевозки на самолетах и в поездах. И если внутри можно будет перемещаться, то что ж это будет?! Убийство в самолете, прыжок с парашютом, предварительно уничтожив еще и пилота — чтобы наверняка. Согласитесь, вам всегда не хватало в Hitman'е убийства в поезде. Купе, вагоны, знакомые пейзажи за окном, бортпроводник, выстрелы через подушку. Закройте глаза, представьте... Кроме того, Rockstar с ее акцией «new feature everyday» наверняка приделает к игре возможность карьеры убийцы, поэтому все наши мечты — уже за углом. Скоро мы завернем за него и получим всем этим великолепием по голове. Ждем!
Дальше повествование теряется в электронных листках, на которых что-то нарисовано, можно разобрать лишь отдельные фразы: «ловить пули оружием», «а что если спрятать шотган под плащ?», «умеет бегать только трусцой», «наркоман на лечении, жует обезболивающее, аж за ушами хрустит», «стреляет во все и вся, нажимает на все, что нажимается», «иногда хрипит что-нибудь сюрреалистическое, вроде...».
Знаете, что самое обидное? Они ведь все это могут. Но обычно сосредотачиваются на одной «фишке» и начинают повсюду трубить «у нас реалистичная система попаданий», «у нас custom weapons» и т.д. А нет бы набрать толковых ребят и сделать «by gamers for gamers»...

P.S. Опробовав манифест на форумах родного, я понял, что многие солидарны со мной по большинству пунктов, то есть в их воображении (или где бы то ни было) эти пункты вполне органично дополняют Игру Их Мечты. Но есть и такие, кого называют фокус-группой продуктов известного брэнда «Пипл Схавает». Они не верят ни в S.T.A.L.K.E.R., ни в Call of Cthulhu, ни в GTA: San Andreas и прочие игры, в которых светлое будущее уже наступает, где стрельба не будет единственной реакцией на окружающий мир. Мой манифест не для них. Для людей с воображением он только закуска, начало пути, а это значит, что манифестация продолжается. Присоединяйтесь.

game .exe

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 10 (111), октябрь 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 48000 экз.
Номер подписан в печать 10 сентября 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

розыгрыш

Победители третьего розыгрыша «СВЕРХсчастливого УЧУ»



1 Иван Сергеевич ПРЯНИЧНИКОВ, г. Екатеринбург

Ноутбук MaxSelect Optima E420

от компании Atlantic Computers
www.maxselect.ru

2 Андрей Сергеевич ПАКЕТОВ, г. Архангельск

ЖК-монитор NEC LCD 1960NXi

от компании LANCK
www.msk.lanck.ru



3 Дмитрий Алексеевич ТРУФАНОВ, г. Железнодорожный МО
Татьяна Андреевна БОЙКО, г. Наро-Фоминск МО

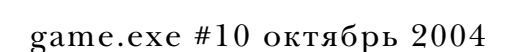
ДВА комплекта колонок Altec Lansing Ultimate ACS641

от компании «Альянс»
www.alliancegroup.ru

Игры в номере



в номере





горбушкин гайд

DOOM III
Уважаемый читатель воскл Настоящим вам предлагается прибыть магазин месту жительства получения руки копии игрового продукта DOOM 3 тчк Случае отказа приобретения Ожидаемого Страшного игрового продукта вас ждут санкции стороны лиги ПК-владельцев тчк Протоколы заседания Комиссии Оценке Ожидаемых Страшных Игровых Продуктов (КООСИП) прилагаются тчк
★★★★

D-Day
Исторично, но без нудятины. Даже весело!
★★★★½

Alida: The Enigmatic Giant
Квесты и музыкальные инструменты всегда тянулись друг к другу. Но разные клоны «Миста» все больше на клавесины уповали. А вот кому «Гибсон Лес Пол Классик»?
★★★★

Codename: Panzers Phase One
Главная военно-полевая RTS номера. Пропускать не рекомендуется!
★★★★½

Army Men: Sarge's War
Поверьте, не стоит.
★

Richard Burns Rally
Красивая, интересная, ладная игра с некоторым количеством несмертельных недостатков. Обязательна к приобретению всеми любителями ралли.
★★★★

Medieval Lords: Build, Defend, Expand
Средневековый градостроительный симулятор для тех, кто строить любит больше, чем разрушать.
★★★½

Dark Fall 2: Lights Out
Во-первых, у вас должно быть много времени, во-вторых – терпения, в третьих – не должно быть чрезмерных ожиданий. Сколько вы прошли MYST-клонов? Если более десяти, то смело берите Dark Fall 2, это отличная игра, не разочаруетесь, честное слово!
★★★★

Transport Giant
Дождитесь выхода Locomotion, а уж потом выберите между.

★★★½


ПОДРОБНОСТИ НА СТР. 6



Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
Armies of Exigo
Project Freedom
Worms Forts: Under Siege
ATV Mud Racing
18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal
Elite Helidefender

Shareware-игры
3D Pool Pro 1.1
B.A.L.L.O
Bombermania
Dead City 1.2
Diamond Drop
Petri Heil
Pipeline 1.200-4
Puzzle Blast
Tank-o-Box 1.2

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5.0.94
MuxaSoft Dialer 4.1
RealPlayer 10
Smart Video Converter 1.5.8
Swift Player 1.1
Aye Shutdown 5.42
HDD Regenerator 1.41
NTFS Reader 1.01

Wallpapers
Colin McRae Rally 2005, Final Fantasy XII, Half-Life 2, Mortal Kombat: Deception, Resident Evil: Outbreak

Музыка
The Hobbit, саундтрек

.EXE-архив
Game.EXE #09'2004
(.pdf-формат)

Игры
Экшены
Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid
Elite Helidefender
Medal of Honor: Pacific Assault
Obscure: Learn About Fear
Terrorist Takedown
Worms Forts: Under Siege
Квесты
Myst IV: Revelation
Гонки
ATV Mud Racing
Colin McRae Rally 2005
Симуляторы
18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal
Project Freedom
Спорт
Top Spin
Стратегии
Armies of Exigo
Port Royale 2
Rome: Total War
Zoo Empire

Shareware-игры
Assembly 2004
B.A.L.L.O
Cadog Adventures
Dismount Levels
StarFight: Comrades
TSS
Аркады
Bombermania
ButterFlight 1.05
Deep Sea Adventures
Derelict 1.0.42
Diamond Drop
Guardian 1.100-1
Nanosaur Extreme 1.23
Pipeline 1.200-4
Spooky Pop
Tank-o-Box 1.2
Tsunami Sweeper
Бильярды
3D Pool Pro 1.1
BestPool 1.2
Live Billiards Deluxe 1.6
Головоломки
Puzzle Blast
Спорт
Petri Heil
Квесты
5 Days a Stranger 1.3
Brain Hotel
Dead City 1.2

Ретро-игры
Starsiege: Tribes (полная игра)

Патчи
Doom III v1.05 Beta

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5.0.94
Интернет
LeapFTP 2.7.5.610
MuxaSoft Dialer 4.1
Мультимедиа
RealPlayer 10
Smart Video Converter 1.5.8
Swift Player 1.1
Система
Acronis Disk Director Suite 9.0
Aye Shutdown 5.42
Advanced ZIP Password Recovery 3.54
HDD Regenerator 1.41
NTFS Reader 1.01
Rainmeter 0.12
Turbo Memory Charger 2.11
Графика
PhotoSmacker 1.0.3
А также
Rainlendar 0.19.3

Аудиокниги
Илья Ильф, Евгений Петров, «Двенадцать стульев» (главы 1-20).
Читает Антон Кукушкин
Объем файлов: 309 Мбайт
Формат: MP3, 112 Кбит/с, 16 бит, 44,1 кГц, моно
Производство компании «Ардис»

Музыка
The Hobbit (саундтрек)
Haegemonia: Legions of Iron (саундтрек)
Moonove (избранные треки)
Треки-участники Instrumental Misic Compo Assembly 2004 (11 треков)

Сюрприз
Демосцена: Assembly 2004
4k intro
Tonic, Cube, St Rana – San Angeles Observation, AND – Feet 4, TBC and Mainloop – Micropolis, Northern Dragons – Evolutio, Bemz – Factory, Digital Devotion – Escape From the Planet of the Apes, Axes Denied – Smells Like Fish, Itchi and Lonely Coders – Cubic Revolution, XZM – Borots
64k intro
Conspiracy – The prophecy – Project Nemesis, tAAT 2004 – Parallaksirasva – Parallax Fat
Demo
Unreal Voodoo – Obsoleet, Andromeda Software Development – Planet Risk, Mayoneez and the Boys – Moped, Fairlight-sektion New Direktion – Come Clean, Kewlers – We Cell, Matt Current – Elektronimusiikkia, DHFC – Hevonen Laukkaa Takatak Ja Pitaa (Turpansa Kiinni), Faktory – 47 100.0, tAAt 2004 – Laav, Cubicle – Flow Control, Traction – I am, Noice – Viit, Farb-rausch – Fr-021 – D (Stands for), Nesnausk – Secret Government Thing

Wallpapers
«Альфа-антитеррор», Break-down, Colin McRae Rally 2005, Dead City, Death by Degrees и др.

внимание, конкурс!

Игры, которых нет

ПРИДУМАЙ ИГРУ, СОТВОРИ СКРИНШОТ И ЗАРАБОТАЙ $500 НА КАРМАННЫЕ РАСХОДЫ!

Как стать легендой. Методическое пособие
1. Придумайте компьютерную игру, которой не существует в природе.
2. Используя любые подручные средства (уголь, 3D Studio Max, зубная паста и т.п.), «нарисуйте» скриншот из этой игры.
3. Кратко опишите свою игру.
4. Пришлите получившееся (не больше ТРЕХ скриншотов — это может быть серия из одной игры или три отдельные картинки из разных игр) по адресу: **screenshot@game-exe.ru**. Пометка «Игры, которых нет» обязательна!

Карликовый FAQ
➜ Моя не понимает, шо такое «несуществующий скриншот»!
Загляните на страницу www.tmpspace.com/fakescreen/screenshots.php. Только имейте в виду, что, во-первых, не все из этих картинок являются хорошим примером для подражания. Во-вторых, копировать чужие идеи — последнее дело.
Если все ПРЕДЕЛЬНО упростить, «несуществующий скриншот» можно сделать тремя способами:
1. Взять кадр из настоящей игры и модифицировать его.
2. Взять фотографию и наложить на нее игровой интерфейс.
3. А можно просто придумать и сотворить несуществующую игру (хотя бы в одном скриншоте) — своими силами, только своими. Этот вариант нравится нам больше всего!

➜ То есть я могу просто взять эффектный кадр из Counter-Strike, присобачить туда фотку Бритни Спирс и получить за это $500?
Маловероятно! Больше всего жюри ценит оригинальные работы, в которых все будет придумано и изображено участником самостоятельно.

➜ Мой поддельный скриншот говорит сам за себя. Можно я не буду описывать свою игру?
Краткое описание — это возможность выразить себя для тех, кто владеет словом лучше, чем 3DS Max. В любом случае напишите о своей игре хотя бы несколько абзацев.

➜ Я профессиональный дизайнер, работаю в крупной игровой студии. Могу я участвовать на условиях анонимности?
Будем только рады. Работает программа защиты свидетелей. Гибкая система скидок.

Срок проведения
Работы принимаются до **31 декабря 2004 года** включительно. Мы будем знакомить вас с промежуточными результатами конкурса.

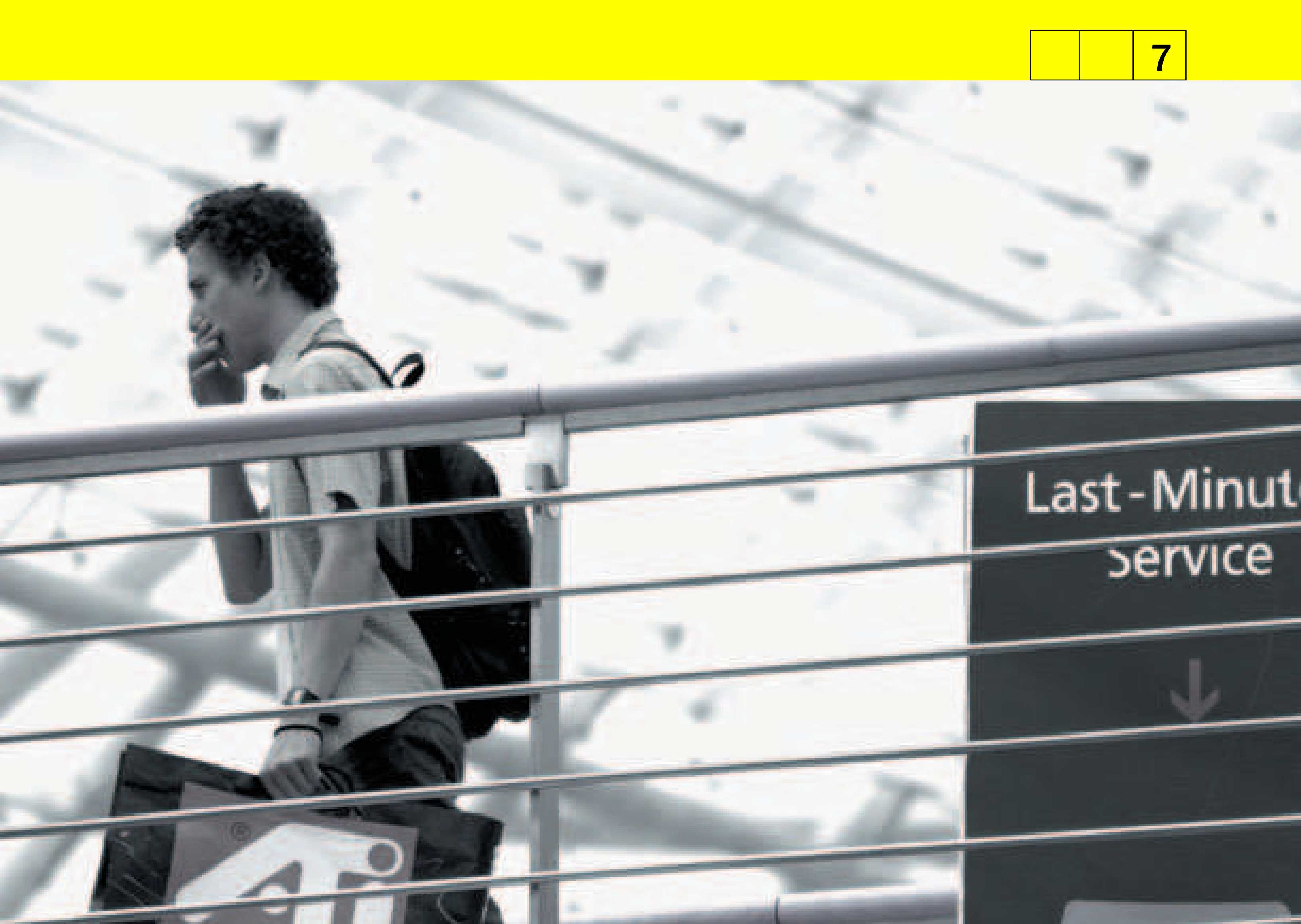
Маститое международное жюри
Председатель жюри: **Броди Кондон** (Brody Condon, USA).
Члены жюри: **Олег Дмитриев** (дизайнер, ИД «Компьютерра»), **Александр Мишулин** (гейм-дизайнер, «Нивал»), **Алексей Серков** (арт-директор, «Нивал»), **Олег Хажинский** (Game.EXE), **Игорь Исупов** (Game.EXE).

Требования к присылаемым материалам
Работы в количестве до трех картинок (с неизменным текстовым описанием!) принимаются в виде графических файлов в формате JPG со стопроцентным качеством. Настоятельно рекомендуемое разрешение — от 1024x768 и выше. Советуем сохранить «исходники» — для выставки в музее им. Пушкинга.

Призовой фонд
Первая премия — **$500**
Вторая премия — **$300**
Третья премия — **$200**

Горячая линия
Остались вопросы? Не стесняйтесь, пишите по адресу **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».

Новости



В полевых условиях

В силу непреодолимых обстоятельств щекотливого свойства нынешняя новостная колонка выходит в несколько спрессованном виде. К счастью, особо значимых событий, помимо анонса The Elder Scrolls IV: Oblivion (для ПК, Xbox 2 и PlayStation 3!), в этом месяце не произошло.

Приобретения

Корпорации, как обычно, тщились скушать друг друга. Терпящую финансовое бедствие Eidos посещали теперь уже юристы Ubisoft — вслед за делегациями из Microsoft, Sony и THQ. Сложно предположить, кому в результате достанется утлый приз, но французское предложение в 215 миллионов фунтов стерлингов показалось Eidos заманчивым.

Большая американская Warner Brothers тем временем проглотила Monolith, как рыба Иону. Цель перехвата власти и права собственности не оглашается. Возможно, Warner просто хотелось что-нибудь купить, а посудомоечные машины уже закончились.

Не удержалась и NCsoft, когда на ebay-аукционе узрела идущего с молотка Дэйва «Зеба» Кука (Dave Cook), меланхоличного бородача, автора многих томов правил настольных шедевров Wizards of the Coast, а также сценариев для серий Forgotten Realms, Dark Sun, Planescape, Conan и иже с ними. Старина Дэйв решил приложить руку к следующему онлайновому проекту NCsoft — City of Villains. Он принял присягу и получил звание старшего дизайнера. Поздравляем!

Между тем другое MMORPG-предприятие заарканило вторую D&D-знаменитость, «человека, придумавшего жанр РПГ», Гари Гайгекса (Gary Gigax). Внешне сделка выглядит неравноценной, поскольку услугами мистера Гайгекса решила воспользоваться Alchemic Dream Inc., автор артхаусных онлайновых MMOG Dark & Light, Neocron, Tale in the Desert, Project Entropia.

Планы

Львиную долю осенних анонсов, как это ни прискорбно, платформе ПК подарили приставки.

Как и предсказывалось, Grand Theft Auto: San Andreas, игра размером с Калифорнию, появится на экранах персоналок. Не скоро: ждать придется аж до третьего квартала 2005 года. Известие выужено прямиком из фискального плана Take-Two Interactive на следующий год.

Столь же неофициальное, но тем не менее недвусмысленное подмигивание со стороны доктора Рэя Музики (Ray Muzyka) из BioWare журналисты получили на лондонской EGN, где видный эскулап выступал с открывающей речью. Jade Empire, древнекитайская сестра SW: KOTOR, будет портирована на ПК!

Там же уважаемый деятель РПГ-фронта обронил многозначительное слово «франчайз» в разговоре о будущем Jade Empire. Если вспомнить самые приятные впечатления от игры, виденной .EXE на нынешней E3, обещание звучит соблазнительно.

LucasArts проболталась о существовании третьей части Star Wars Knights of the Old Republic более нелепым образом: уволив часть девелоперской команды, как





1 Stronghold 2. Firefly Studios вооружилась новым графическим движком и готова продолжить медиевальные осадные забавы.

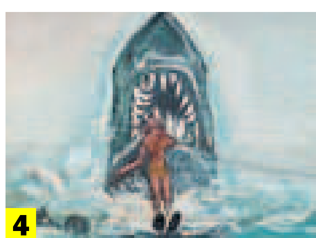
2 Stronghold 2. Жечь и потрошить такую идиллическую деревушку будет приятно с любой точки зрения — как камеру ни поверни.

3 Jaws. Majesco приобрела у Стивена Спилберга и Universal Pictures права на использование сценария знаменитого фильма «Челюсти». Не слишком ли много акул-людоедов в наших водах?

4 Jaws. Разработчики обещают много увлекательных мини-игр для бодрой и вечно голодной белой акулы.

раз ваявшей чудо, укрывшись в тени исполинского грифа секретности. Гласность, однако, не оказалась сладкой — о дальнейшей судьбе проекта по-прежнему ничего не слышно. Единственной, кто блеснул официальными планами на будущее, была Eidos, которой приходится строить хорошую мину при паршивых котировках акций. Представители компании выразили решимость в необозримом будущем оснастить каждое североамериканское жилище копией Deus Ex 3. Интересно, куда заведет судьба славную серию без отеческой опеки Уоррена Спектора... С другой стороны, DX: Invisible War не вытянула даже знаменитая борода. На-


3


4

полеоновские планы Eidos кажутся еще более подозрительными, учитывая намерение новой волны гейм-дизайнеров «сделать следующую часть Thief более... современной». Это, простите, зачем?!

Плюсы и минусы

Сходный вопрос хочется задать и Джону Кармаку, зачем-то заявившему журналистам CNN, что он давно мечтает менять пеленки карапузам, а от программирования очень устал. Заявление было встречено массовой истерикой и погромами в районе проведения конференции QuakeCon. Полиции пришлось стянуть к месту военизированные подразделения и залить бушующих гиков первосортным напалмом. Помощь правоохранительных органов не потребовалась, чтобы распустить обанкротившуюся Acclaim: все шестьсот человек персонала спокойно разошлись по домам. Некуда податься только проектам Juiced и Worms 3D — они временно остались без издателя. Как уверяют специалисты, ненадолго. Codemasters не нашла в себе силы продолжать гонку онлайновых вооружений с фаворитами класса World of WarCraft и EverQuest II. Ее собственная фэнтезийная MMORPG Dragon Empires, «лучшая технология E3 2004» по версии некоторых изданий, оказалась хромой на эту самую технологию. Под пытками теперь уже экс-девелоперы сознались: серверный код так ни разу и не открыл глаза. Тело Dragon Empires навеки предано земле.

Этот печальный пример несоразмерных техническим возможностям амбиций не остановил некую Perpetual Entertainment от двойной ошибки. Идея слепить онлайновую ролевую игру по лицензии Star Trekъ вызывает нездоровую ажитацию и сдавленный смех у всех мыслящих людей планеты. Тем не менее Perpetual подписалась кровью на контрактах с Viacom (издатель) и Paramount (держатель авторских прав). Букмекерская контора Game.EXE принимает ставки на то, в какой именно фазе разработки несчастные игроделы осознают невозможность предприятия. Делайте ваши ставки! ◙

Здесь птицы не поют

У разработчиков «Сталинграда» нет никаких сомнений, кто победит, а кто будет разгромлен в масштабной военной трагедии, разыгрываемой DTF Games по сценарию из учебника истории. Одно из переломных сражений Второй мировой компактно уместилось в семи игроглавах, тридцати шести миссиях и, словно праздничный торт, готово подсластить и без того обильную военно-полевую кухню адептов стратегического жанра.



Решающий котел

На фундаменте «Блицкрига» одновременно растет сразу несколько проектов, но в неожиданном амплуа «интерактивной энциклопедии» выступает лишь «Сталинград». С казуальной надеждой найти в игре снайпера Василия Зайцева, проклятый фонтан и «Тигры» специальный корреспондент Game.EXE проделал путь от Ленинградского вокзала к Московскому.

...и в течение нескольких часов растерял старые иллюзии о Сталинградской битве, взамен приобретя много новых, — не без помощи сценариста и дизайнера «Сталинграда» Петра ПРОХОРЕНКО, а также специалиста по общественно полезным связям DTF Games Евгения МАЛЕЕВА. Шоу открылось фронтовой хроникой Сталинградских боев из запасов Госфильмофонда... под жестокосердные гитарные рифы питерской группы «Скафандр».

Game.EXE: Спасите!!

Евгений МАЛЕЕВ: Хороша музыка?

.EXE: Блаженство неземное, только сделайте его потише, пожалуйста. Сразу вопрос: а как же аутентичность? «Расцветали яблони и груши», «Бьется в тесной печурке», «Идет война народная»?..

Петр ПРОХОРЕНКО: По указанной тропинке шествуют все кому не лень, слишком очевидное решение. Для нас же важно подчеркнуть характер происходивших в городе и вокруг него боев. Жестокость. Накал. Музыка «Скафандров» обладает требуемыми качествами.

.EXE: Есть ли в «Сталинграде» другие допущения?

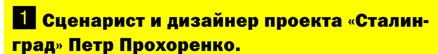
П.П.: С точки зрения исторической правды, их два. Мы чуть раньше положенного создали подразделения ШИСБра, штурмовой пехоты, специальных батальонов инженерно-саперных войск. Они были вооружены автоматами и носили пуленепробиваемые кирасы — эдакий аналог спецназа. ШИСБр стал ответом десантным войскам немцев, но чуть позже — к середине 1943 года, когда под Сталинградом все уже было решено.

.EXE: А вторая натяжка?

П.П.: Конечно, «Тигры». Символ технологического превосходства Германии над всем, что могли выставить на поле боя союзники. Эти прекрасные чудовища (контракт чуть было не получил сам Порше!) так и не добрались до окопов Сталинграда. Видимо, эшелон с первым подразделением «Тигров» застрял где-то в пути — с железнодорожным сообщением тогда царила нехарактерная для немцев сумятоха. Но мы все-таки пошли на сговор с совестью ради козырного геймплей-туза.

Королевские тигры

На краю карты объявляется пара неповоротливых монстров с кортежем из мелкой бронетехники. Евгений Малеев потирает руки: «Сейчас я покажу вам этих мальчиков в работе». Он расстилает перед броней (!) пехоту («AI боится давить пехоту гусеницами в опасении наткнуться на связку гранат»), берет контроль над «Тигра-



1 **Сценарист и дизайнер проекта «Сталинград» Петр Прохоренко.**

2 **Битва при Мамаевом кургане. Пехотная атака на немецкие позиции была в равной степени впечатляющей и кровопролитной.**



«Сталинград»
www.stalingrad-game.ru
жанр: Историческая RTS
платформа: PC
дата релиза: Осень-зима 2004 г.
разработчик: DTF Games (www.dtf.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

ми» и ждет заскриптованной атаки советских танков. Те, разумеется, не разочаровывают, и вокруг медленно ворочающих башнями «Тигров» скапливается около десятка скребущих небо раскаленным маслом машин. Разработчики увеличили время горения техники с тридцати «блицкриговских» секунд до трех минут, — теперь поле боя изрядно и долго чадит, что «Сталинград» только красит.

выстрелом. Прямо сквозь избу!..

.EXE: Стало быть, вы и здесь подправили код «Блицкрига»?

Е.М.: Конечно. Разве это дело, когда пара танков играет в бадминтон, перекидывая снаряды через крышу дома? Нам пришлось изрядно потрудиться над необходимыми поправками, программисты работают с алгоритмом до сих пор. По-хорошему, тот русский не должен был увидеть мой «Тигр», а



2

Сильно приободренный тактическим успехом герр Малеев отправляется на увеселительную прогулку единственным «Тигром». Это медленное, но жизнеутверждающее удовольствие: танк превращает в факелы наглые «тридцатьчетверки», корежит пушки и вообще зажигает в свое удовольствие. Вражеский огонь не оставляет на броне даже царапин. Кажется, победа в кармане, но одна из укрывшихся за избой красноармейских шмакодявок вызывает на позицию огонь артиллерии. Третьим залпом «Тигр» отправляется в Валгаллу, а разочарованный фашистский танкист Малеев вынужден идти на штурм орудийной позиции.

Е.М.: Еще пару месяцев назад я вышиб бы дух из злосчастного Т-34 одним

значит — не мог призвать на помощь «богов войны».

.EXE: С каким еще «блицкриговским наследством» пришлось повозиться?

Е.М.: От ниваловской игры в «Сталинграде» осталась от силы четверть... Мы любовно переделали все «шкурки» для пехоты и бронетехники, заново сконструировали многие модели, ввели тридцать типов пехотных подразделений... Плюс полный пересчет числовых параметров всех юнитов (в сторону реалистичности, разумеется), что преобразило знакомый геймплей. Танки больше не тяготеют к «мексиканским дуэлям», пехота эффективно борется с бронетехникой, а артиллерия способна накрыть практически любой сектор карты. Правда, поплатилась за свою вольность ограничением боезапаса и кучностью стрельбы.

П.П.: Одна и та же атака теперь может выглядеть по-разному — что называется, как лягут карты. Впрочем, во многих ситуациях игроку дарується второй шанс на победу. Подкрепления вызываются по факту занятия условленного рубежа или (чаще всего) реагируют на безвременную кончину подразделения или даже определенного танка. Мы не хотим наказывать игрока за единственную ошибку прохождением миссии заново. Это бесчеловечно.





1 **Тройка нападающих DTF Games: Маслов, Малеев, Прохоренко (слева направо).**

2 **Здания прорисованы с неимоверной тщательностью: вплоть до номеров на воротах и битого стекла на крыше пристройки.**

3 **«Мессер» именно такой расцветки лежал именно в этом месте именно зимой 1942 года. Воспроизведено по фотографиям.**

4 **Берлога «Тигра» украшена скелетами поверженных противников.**

.EXE: Стало быть, задания либо выполняются, либо начинаются заново? Динамической структуры кампании не существует?
Е.М.: Как ее не было в «Блицкриге», собственно. К тому же мы решили не крутить хвосты историческим фактам и четко отражаем развитие событий под Сталинградом. Первой идет наступательная немецкая кампания, следом оборонительная и освободительная советская. О линейности, впрочем, мы тоже позаботились.
.EXE: Вот как?
Е.М.: Именно. В «Сталинграде» есть семь секретных миссий, причем они служат не премиальным фондом, а средством наказания нерадивых бойцов. Не отстоял важный рубеж — иди в штыковую в секретной миссии. Не сохранил и половины находящейся в подчинении бронетехники — не обессудь, проследуй в самое пекло.

Отличники боевой и политической

Бойцы РККА оставляют незащищенной левую окопную позицию и после блистательной в целом победы вдруг обнаруживают себя в строю штрафбата. «Чистая правда, — комментирует Петр Прохоренко. — Атаку начинали штрафные батальоны, стопроцентное пушечное мясо. Они подминали первый рубеж обороны, а уж затем на помощь приходили хорошо вооруженные гвардейские части...»

Несколько десятков унылых солдатиков, благодаря движку похожих на кухонный тараканный отряд, начинают марафон от своих окопов к чужим. Сзади их красноармейскую решимость защитить звучный город подогревают пулеметы «Максим» и чекистские ППШ. Выход один: во что бы то ни стало добежать и завязать бой. В случае успеха на помощь придет энкавэдэшная кавалерия (само собой, никаких лошадей, кроме бронированных, в «Сталинграде» нет), и безымянная высота будет взята.

.EXE: Отличная задумка! Миссия, быть может, не слишком персонифицирована в отношении Сталинграда, но хороша сюжетно.
П.П.: Спасибо. Мы старались разнообразить вдохновленные А.М. Самсоновым (книга «Сталинградская битва») ис-

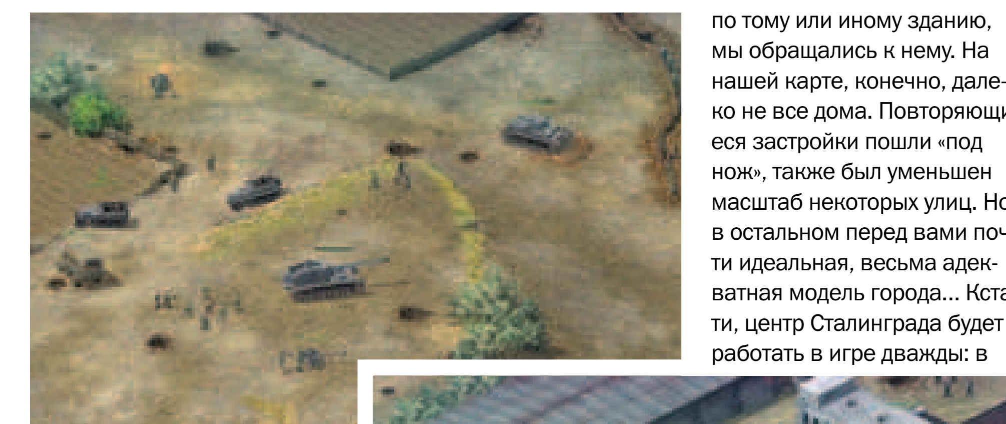
торические вехи какими-то яркими, почти приключенческими черточками.
.EXE: Приключенческими?
Е.М.: В одной из секретных миссий в советском тылу высаживается группа немецких десантников. Их цель — дивизион артиллерии; но, чтобы беспрепятственно добраться и уничтожить технику, одному из солдат придется облачиться в форму офицера НКВД — чтобы исполнить роль разведчика для легковооруженной группы диверсантов. На пути у лазутчиков будут красноармейские пехотные части, легкий английский танк и даже русские кашевары...
П.П.: Самое интересное, что примерно в это же время немцы и впрямь забрасывали десант! С той только разницей, что целью были возможные места для переправы, а не сведение счетов с русскими пушкарями.
.EXE: Раз уже мы заговорили об «адвенчурном элементе», не побоимся спросить о судьбе любимого голливудского снайпера.
П.П.: Товарищ Зайцев? Конечно, будет. Только легендарный боец, что следует из его воспоминаний, работал не в окрестностях химического (тракторного) завода, а воевал на Мамаевом кургане, где специализировался на офицерах (особенно на штабистах). Но снайперских дуэлей ждать, конечно, не стоит — пусть этот сомнительный материал кормит киношников.
.EXE: Стало быть, в игре будет и Мамаев курган...
П.П.: Еще бы! Только вы его не узнаете. На том месте, где сейчас стоит необъятных размеров памятник павшим героям, раньше находились два исполинских водонапорных бака. Когда немцы взяли Курган, они превратили храмы водопроводчиков в неприступные дзоты — им не страшна была даже авиация с артиллерией! Сразу после освобождения города между баками был поставлен первый памятник защитникам Сталинграда. Маленький.
.EXE: Вы специалист по военной истории, Петр?
П.П.: Угадали. Занимаюсь ею последние десять лет, поэтому работа над «Сталинградом» для меня — профессиональное удовольствие.


4

Энциклопедия
Снаряды танковых орудий бьют в фасад дома. Место взрыва на мгновение окутывает мгла, но из кладки не вылетает и кирпичика. Многие окна разбиты, в них засели немецкие пулеметчики, которые с легкостью изводят

брошенные на штурм отряды ШИСБра. Мелькающие тут и там немецкие штурмовики стараются пришпилить к земле поддерживающие пехоту советские танки. Евгений Малеев кричит: «Боцмана так не возьмешь!», собравшиеся за его спиной программисты обсуждают ошибки главковерха. Наконец, «Дом летчиков» выдыхает дымом изо всех окон и оседает. Где-то в районе подвальных окон ярко вспыхивает огненный факел. По утверждениям художников, это, гм, «шальная газовая труба».

.EXE: Что за «Дом летчиков»? Знаю только Дом Павлова...
П.П.: «Дом летчиков», он же «Дом специалистов». Их было четыре штуки, стояли почти в центре города. Выбить оттуда немцев оказалось сущей проблемой.
.EXE: А как вообще создавались карты Сталинграда?
Е.М.: О, это целая история...
П.П.: Мы позаимствовали из военных архивов кадры аэрофотосъемки, собрали старые карты Сталинграда и попытались восстановить самые интересные районы города. Кроме «Домов специалистов» у нас есть Музей обороны Царицына, вокзал, заводы, зернохранилище, Мамаев курган...
.EXE: И воспетый Голливудом фонтан?





1 Экспериментальный «Эмиль» придется спасать, словно одного североамериканского рядового.

2 Говорят, остов зернохранилища выстоял до конца войны. Крепкий домишко.

П.П.: ...и фонтан рядом с площадью Павших борцов. На Западе ее, кстати, называют «Красной площадью». Потому что так она значилась в немецких документах, оттуда и пошло. Если помните, в Call of Duty на Красной площади объявился знаменитый сталинградский фонтан с детишками. Кстати, недавно к нам обращались бойцы из Infinity Ward — они занимаются второй частью Call of Duty, попросили поделиться собранными по Сталинграду материалами.
.EXE: Международное признание? Поздравляем.



по тому или иному зданию, мы обращались к нему. На нашей карте, конечно, далеко не все дома. Повторяющиеся застройки пошли «под нож», также был уменьшен масштаб некоторых улиц. Но в остальном перед вами почти идеальная, весьма адекватная модель города... Кстати, центр Сталинграда будет работать в игре дважды: в летний и зимний периоды.

П.П.: Спасибо, конечно. Мы действительно немало поработали — как над воссозданием облика военного Сталинграда, так и над движком «Блицкрига». В процессе работы обнаружилось, что наш графический мотор не умеет отрисовывать большие помещения — «Нивалу» они просто были не нужны. Пришлось хитрить: крупные постройки вроде тракторного завода были составлены из нескольких частей-блоков. Зато они совершенно идеальны в исполнении: через разбитые стекла можно увидеть станки, незаконченные «тридцатьчетверки», еще без башен...
.EXE: Совсем, совсем неплохо для первого проекта...
П.П.: Мой отец двадцать пять лет преподавал в архитектурном институте, поэтому, как только возникали сложности или сомнения

.EXE: Памятник вождю мирового пролетариата тоже ваше творение?
Е.М.: Как ни странно, это ниваловский экземпляр — и он поразительно похож на сталинградского Ильича. Так сказать, один из немногих осколков «Блицкрига» в нашей игре — на пару со знаменитыми ядовито-зелеными деревянными заборчиками и способностью орудийных расчетов беспрепятственно переползать окопы.
.EXE: ...Ну а об остальном багаже «Сталинграда» мы расскажем вам сами. В... декабрьском (наверное) номере. Ждем вашу игру!
Е.М.: А мы будем ждать вашего материала. И будем стараться, чтобы ваша история получилась позитивной.
.EXE: Удачи, DTF! Спасибо за гостеприимство!

Беседу вел Александр Вершинин.

Дублинцы

Есть игры, которые невозможно представить себе цветными. Это при том, что коммерческих черно-белых игр не делали НИКОГДА... Но некоторые — скажем, Discworld Noir или Grim Fangando — пропущены через такой мощный литературный фильтр, они настолько погружены в тени и тоскливый джаз, что мгновенно выцветают в памяти. Это нуар, господа. Здесь нет места палитре.

Пули и лепреконы
Компания ForeverDream Studios (бывш. Smoking Monkey Studios), частично базирующаяся в Дублине, частично — по всей Европе и США, первой поняла, как многочисленные недостатки псевдотрехмерных квестовых движков превратить в достоинства. ЧЕРНО-БЕЛЫЙ КВЕСТ? Это немедленно привлекает внимание.
Не слишком осложняет дело и то, что у первой ForeverDream-адвенчуры есть мучительно и многократно выписанная литоснова (разумеется, детективная). С отрывками из сценария можно ознакомиться на тизер-сайте игры, и, надо сказать, они выдерживают сравнение с лучшими фрагментами Max Payne. Это утрированный, гипертрофированный нуар... Музыка — безусловный джаз; схема издания — сетевое распространение эпизодов... На вопросы Game.EXE отвечает Джеймс ГАЛЛЕН (James Gallen). Кто таков? Сейчас, сейчас...

Game.EXE: Дорогой Джеймс, пожалуйста, представьте себя нашим читателям.
Джеймс ГАЛЛЕН: Я творческий руководитель студии ForeverDream, и сие значит, что я присматриваю за всеми сотрудниками, погоняю их по мере необходимости, а в свободное время (да! оно случается) задаю тон сюжету The Curves of Danger. Короче говоря, перед вами и сценарист, и исполнительный продюсер, и черт в ступе, и боксерская груша, и...

The Curves of Danger
www.foreverdreamstudios.com/curves
жанр: Нуар-квест
платформа: PC
дата релиза: 2005 г.
разработчик и издатель: ForeverDream Studios (www.foreverdreamstudios.com)

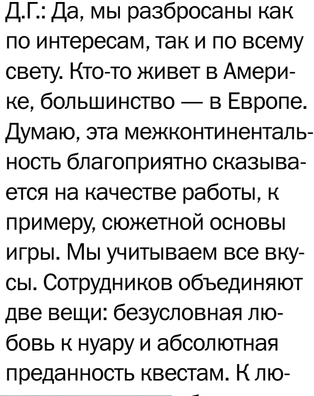
.EXE: Очень приятно! Насколько мне известно, The Curves of Danger — первый настоящий нуар, заваренный в Ирландии (если, конечно, не считать небезызвестного «Улисса»). По странному стечению обстоятельств это компьютерная игра, более того — квест. Как вы думаете, не грозит ли нам новая волна крутосваренных книжек, игр и фильмов — только не из США или Франции, а из Ирландии? Кстати, не забавно ли, что самые знаменитые частные сыщики (скажем, Спенсер Роберта Б. Паркера) или открыто хвастаются своими ирландскими корнями, или всячески пытаются симулировать наличие таковых?

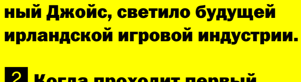
Д.Г.: Я горжусь своим происхождением. В Ирландии с давних пор существует славная традиция — рассказывать мифы и сказки за кружкой «Гиннеса». Надеюсь, творчество ForeverDream может стать следующим логическим шагом литературной эволюции. Да и сама Ирландия, как вы, несомненно, догадываетесь, это не только лепреконы и баньши, прогресс здесь вполне себе свирепствует, и, вполне вероятно, в самом скором времени мы удивим мир новыми играми (и книгами, и фильмами!). Не уверен только, что все они будут детективами...

Кстати, о последних. Полностью согласен с тем, что без моих земляков в этом жанре — никуда. Только попробуйте сочинить неординарный детектив без участия ирландца! Рискните! Возможно, «наше засилье» объясняется тем, что большинство детективов помещены в декорации Бостона, Чикаго и Нью-Йорка, где очень сильны ирландские корни. Это было особенно актуально в двадцатые, в годы нуара и гангстеров.

.EXE: The Curves of Danger разрабатывается около двух лет; игра, точно герой детектива, совершивший пластическую операцию после удачного ограбления бронированного фургона, резко поменяла название. Расскажите нам немного о зарождении и мутациях вашего черно-белого творения.







1 **Джеймс Галлен, компьютерный Джойс, светило будущей ирландской игровой индустрии.**

2 **Когда проходит первый шок от черно-белой картинки, начинаешь обращать внимание на детали. Да, тут наш собеседник, похоже, не преувеличил. Но, дорогой Джеймс, главное в черно-белых фильмах — освещение!**

3 **Логово местной фам фаталь. Как видим, и с освещением сооружены некоторые любопытные эффекты.**

Д.Г.: The Curves of Danger не случилась бы, не будь на свете сайта Adventure Gamers (www.adventuregamers.com). Много лет назад я был активным участником его форума. То было темное время для адвенчур... The Longest Journey едва маячила на горизонте, а про BS3: The Sleeping Dragon, наверное, не говорили даже в Revolution. Тогда-то я и познакомился с людьми, которым предстояло стать ядром нашей команды.

Ну а начинали мы очень скромно. На старте будущая The Curves of Danger представляла собой этюд, упражнение на заданную тему, построенное на готовом движке, обильно использующее в текстовой ткани реалии Adventure Gamers. Проект разрастался и разрастался, пока не достиг поистине эпических пропорций. От золотого детства на форуме остались только имена. С прибытием движка Wintermute все окончательно встало на свои места. Мы сами не подозревали, что способны зайти так далеко...

Фаталь ля фам

.EXE: Ваша творческая группа, если верить сайту ForeverDream, серьезно интересуется живописью, кино, музыкой, поэзией, литературой самых разных жанров... Как объяснить то, что в точке пересечения всех этих интересов лежит именно нуар-квест?

Д.Г.: Да, мы разбросаны как по интересам, так и по всему свету. Кто-то живет в Америке, большинство — в Европе. Думаю, эта межконтинентальность благоприятно сказывается на качестве работы, к примеру, сюжетной основы игры. Мы учитываем все вкусы. Сотрудников объединяют две вещи: безусловная любовь к нуару и абсолютная преданность квестам. К любому нуару и любым квестам.

.EXE: У ForeverDream довольно бурная творческая история... Как бы вы сформулировали текущие идеалы и жизненные ориентиры коллектива? Чем они отличаются от ориентиров и идеалов почившей в бозе Smoking Monkey Studios?

Д.Г.: Студия Smoking Monkey была клубом по интересам — никаких дедлайнов, никакой рекламы, никаких целенаправленных действий... У ForeverDream есть рабочая этика и эстетика, есть амбиции и идеалы. У нас есть цели, которым мы методично следуем. Хотелось бы надеяться, что ForeverDream действует по тем же стандартам, что и лучшие профи индустрии.

.EXE: Нуар-квесты нетрудно пересчитать по пальцам даже глупому морячку, утратившему большой, указательный и мизинец на правой руке во время сатанинской игры с участием мясницкого тесака, разделочной доски и старой верной зажигалки... Under A Killing Moon. Discworld Noir. Grim Fandango. Какую из этих игр вы считаете лучшей? На какую

больше всего опирались при разработке? А может, у вас более изощренные идеалы? Скажем, Gabriel Knight — нуар или мистический хоррор? А лучшие серии Police Quest? Что скажете? Кстати, был еще такой недурной нуар Max Payne...
Д.Г.: Квесты основаны на дедукции. Отчего многие из них по умолчанию попадают в детективный ряд. В него без стеснения можно поместить и серию Gabriel Knight, и серию Broken Sword. Но перечисленные вами шедевры — Discworld Noir и Grim Fandango — это настоящий нуар, нуар целенаправленный. Grim Fandango, к слову, — самая любимая моя адвенчура. Там есть все: юмор, изящество, чувственность, какие только можно найти, извините, в «Касабланке», «Глубоком сне»... Лучший ПК-нуар всех времен (простите за пафос!). А Discworld Noir я люблю за налет постмодернизма — нуар-темы там не только используются, но и обыгрываются... Кроме того, на нас повлиял Blade Runner, не говоря уже о... вы правы и здесь... о Max Payne (специальный приз за культивацию образа антигероя!).
.EXE: Сценарий The Curves of Danger явно создавался долго и мучительно... Вот вы даже Джеймса Джойса в этой связи поминаете... Сколько литераторов (хотя бы номинальных) состоит в ваших рядах? Какая часть детективосочинения оказалась для вас самой сложной? Долго ли искали протагониста? Или уйму энергии отняло сотворение фам фаталь? Тамара, между прочим, очень хорошее, смертоносное имя... Наверное, ирландское? Или самое трудное в наше время — придумать более-менее оригинального Злобного Гения?
Д.Г.: Писали и переписывали. Снова и снова. Самым трудным было перейти от литературной формулы к формуле кинематографической, а от нее — к игровой. Мы учились писать в процессе, цитировали все наши любимые фильмы и книги... Потом жутко мучились с интеграцией пазлов и сюжетных развилок, с этим никто из нас раньше не сталкивался. Имена персонажей — дань памяти старому сайту, как я уже говорил. Но выписывали их мы со всей серьезностью... Даже лучшие из лучших, гиганты, подобные Deus Ex и Morrowind (особенно последний!), не всегда уделяли должное внимание диалогам и проработке эпизодических персонажей. Всенепременный Злобный Гений объявится в последнем эпизоде Curves.

Точка кипения

.EXE: Так что же все-таки главное в нуар-игре? Персонажи? Атмосфера? Сюжет?.. (Мне вот кажется, что диалоги. С интересом ознакомилась с некоторыми искорками остроумия Фила на тизер-сайте («Добро пожаловать в худшее утро моей жизни. А ведь когда мне было шесть лет, замыкание на рождественской елке спалило мой дом и прикончило моего кота...»)
Д.Г.: А я думаю, что главным в нуаре является рассказчик. Если образ его мыслей соответствует тону повествования — все прекрасно. Но тут нельзя переборщить! Диалог надо держать в точке кипения. Сдержанно со словесным потоком, не пересаливая с метафорами (помните «Макса Пейна»?). Персонажи должны быть выразительными, запоминающимися, образы выписаны кратко, содержать в себе неожиданное

и интересное наблюдение. Из всего этого, как мне кажется, в сочетании с острым сюжетом и джазом, и рождается нуар. А что касается диалогов... Вот вам еще один — эксклюзивный — «перл»: «Все выглядело первозданным. За исключением, понятно, потерпевшего».
.EXE: Люди, не посвященные в таинства Adventure Gamers, — смогут ли они постичь все нюансы игры? В частности, правда ли, что зверски убитый персонаж будет то ли сценаристом популярных квестов с легко узнаваемыми чертами, то ли обозревателем одного из крупнейших сайтов?
Д.Г.: Помните экранизацию «Властелина колец»? Если вы читали трилогию, то уловите самые незначительные аллюзии, если нет — ничего страшного. А сюжет запускает смерть персонажа, которому я отдал свой собственный псевдоним с форума Adventure Gamers.
.EXE: С сюжетом, кажется, более-менее разобрались, настал черед графики... Детективный сюжет сам по себе склоняет к минимализму картинки. Помните, как просто был сделан Discworld Noir? А теперь вот ваша игра будет героически черно-белой... Так стоит ли вообще заводить речь о движке Wintermute и его технических достоинствах?
Д.Г.: Wintermute — разработка Яна Нимоды (Jan Nemoda) и его команды с www.dead-code.org, мы к этому делу никакого отношения не имеем. Мы твердо решили остаться в черно-белом режиме. Во-первых, таким и положено быть нуару. Во-вторых, черно-белая игра в любом случае привлекает внимание, не правда ли? Но, несмотря на цветовой минимализм, наши бэкграунды очень тщательно проработаны. Аналогов практически нет. Наших задников не постыдилась бы даже Grim Fandango. Мы вдохновлялись классикой кинонуара: «Иметь или не иметь», «Касабланка», «Двойная страховка». В работе над персонажами использовали образы легенд Голливуда, от Хэмфри Богарта и Уильяма Пауэлла до Нормы Шерер и Вероники Лэйк. Затем занялись проработкой деталей: складки на пальто детектива; фам фаталь, призывно



1 **Мятый плащ с поднятым воротником на него, срочно!**

2 **Настройка образа частного сыщика Фила по шкале «Богарт — Николсон».**

взбивающая подушку; богемный облик персонажа второго плана...
.EXE: Хорошо, в таком случае несколько слов о саундтреке. Когда создаешь нуар, жанровый выбор не так уж велик, согласны? Мрачноватые джазовые импровизации. Вот и ваша звуковая дорожка несколько напоминает музыку Питера Макконнела (Peter McConnell) к Grim Fandango. Эта стилизация сознательна?
Д.Г.: Сочинения нашего автора, Эрика Мера, понятное дело, имеют точки соприкосновения с Grim Fandango... Ну а чего вы ожидали? Нуар прочно ассоциируется с ленивым, раздумчивым джазом, и саунд GF — его квинтэссенция. Впрочем, музыкальные отрывки, с которыми вы успели ознакомиться на нашем тизер-сайте, — всего лишь вершина айсберга. Большинство персонажей сопровождает та или иная узнаваемая мелодия — испытанный прием, использованный во множестве классических фильмов. Эта музыка — по большей части смесь разных стилей джаза и пышной оркестровки. Хотя некоторым персонажам больше подходит танго и псевдоиспанская какбынародная музыка. Эклектика, конечно, зато какая!
.EXE: Итак, The Curves of Danger будет сериалом. Но дайте нам наконец технические подробности! Сколько будет «весить» каждый эпизод? С каким интервалом они будут выходить? Как будет выглядеть процедура обзаведения новой серией? Можно ли уже говорить о точных датах «эфира»?
Д.Г.: Да, игра будем выпускаться по частям. Точнее — по актам. В каждом акте будет несколько маленьких главок. Скоро выйдет бесплатное демо с первой главой игры. После этого — только платные акты. Начнем, я думаю, в феврале 2005-го. Над размером файлов пока думаем. Но, в конце концов, сегодня любой пользователь «сидит» на оптоволокне...
.EXE: Поскольку игра будет распространяться через Интернет, имеет ли смысл говорить об озвучке? Понятно, что это в два раза больше мучений, это поиск актеров, это чудовищно раздутый объем... Но мы, например, не в состоянии представить себе нуар без хриплого закадрового голоса. Просто не в состоянии. Может быть, пакеты с голосом Фила будут высылаться желающим на дом?
Д.Г.: Ну конечно! Голос — неотъемлемая часть нуара. Чем была бы «Касабланка» без глубоких, проникновенных интонаций Хэмфри Богарта!.. Игра будет доступна в двух версиях — «говорящей» и просто текстовой, на всякий случай.
.EXE: Подойдет к концу 2005 год, в сеть будет выложена последняя серия The Curves of Danger... Задумываетесь ли вы о будущем? Стоит ли ждать от ForeverDream сетевых вариаций на нуар-тему или некоей совершенно другой игры — на DVD, с издателем, с радужной обложкой? Намерены ли вы и дальше работать в жанре квеста?
Д.Г.: Да, мы думаем не только о нынешнем проекте. Я уже собираю новый отряд, дабы бросить его на строительство total conversion Half-Life 2, поэтому... Но квесты мы не забудем. Обещаю.

Беседу вела Маша Ариманова.

Голоса



маша ариманова

Скверное начало

Новость, новость! Вслед за «Гарри Поттером» и наследием Агаты Кристи к игроадаптации готовится свеженькая литературная серия. Называется «33 несчастья Лемони Сникета» («Скверное начало», «Дом рептилий», «Широкое окно» и куча других), у нас не слишком известна, но вполне доступна к прочтению.

Каким образом? Ну, во-первых, ищущий (IRC) да обрящет, во-вторых, если написать вашей покорной обозревательнице лично и очень-очень попросить... Словом, мы решились на эксперимент. Выход игры по Сникету приурочен к релизу одноименного фильма (а фильм с Джимом Керри в роли графа Олафа выйдет на Рождество) — стало быть, скоро про сироток Бодлер узнают все, а пока журнал Game.EXE первым на континенте проводит литературную аутопсию с целью выявления в серии игрового потенциала. Но сначала — голые факты.

Лемони Сникет (www.lemonysnicket.com) — заклейменный каиновым пятном Торговой Марки псевдоним жителя Сан-Франциско Дэниэля Хэндлера. Свою литературную карьеру он начал с романа о жестоком убийстве крикетным молотком. На всех фотографиях автор предстает то в костюме, то в пальто с поднятым воротником, спиной к камере, вполоборота, с лицом, скрытым густой тенью... На текущий момент в работе одиннадцатая книжка, название каждого произведения в оригинале — смелая аллитерация (The Bad Beginning, The Wide Window и т.д.), мизантропические полотна посвящены памяти некоей (ха-ха) Беатриче. В конечном счете книжек будет, естественно, тринадцать.

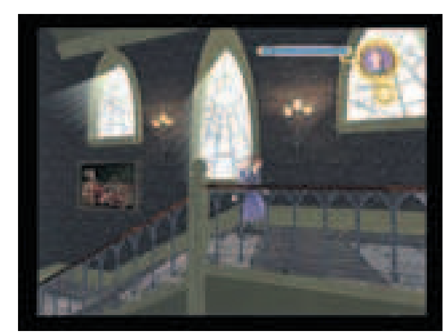
Разработкой игры Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events (SUE) занимается Amaze Entertainment (www.amazeentertainment.com); в публикаторы записалась сама Activision (www.activision.com). В графе «жанр» проставлено «action/adventure». Напомню, что в состав Amaze Entertainment входит студия KnowWonder, которая специализируется на играх о сами знаете ком (ну хорошо, о Гарри Поттере). Ага-ага?

Лемони Сникет оказался вполне себе состоятельным (что значит — «неплохим, читабельным, наделенным определенными художественными достоинствами для «коммерческого» автора»). Этакий Льюис Кэрролл с несварением желудка...

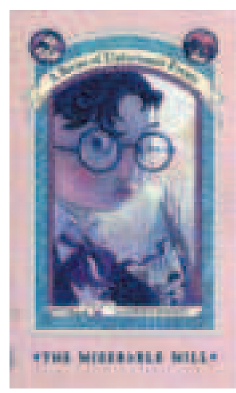
«Если вы любите добрые книжки со счастливым концом, не читайте эту. Здесь нет счастливого конца, очень несчастливое начало, да и все, что находится между ними, трудно назвать безоблачным.» (Здесь и далее перевод М. Аримановой. — **Прим. ред.**) Характерные черты серии — здоровый налет псевдопессимизма, обманчиво легкий стиль, изящные литературные фокусы и игра имен. Немножко похоже на «Гарри Поттера» в готическом стиле (основные элементы в саге о сиротках Бодлер практически те же самые, что и у «Гарри»: смерть родителей, огромное, но труднодоступное наследство, скитания по домам дядюшек и тетушек, сочетание сказочных элементов с компьютерами, модемами и факсами и, разумеется, дурацкий сквозной злодей, который после второй книжки не страшен даже самым маленьким детям), немножко — на Терри Пратчета...

И хватит аналогий (что значит — «нудных сопоставлений с фэнтези-сериями, которые уже лет пять (или десять) как пережили пик популярности»). Замечу только, что, как и Пратчета, Сникета хватило на три книжки (первой он задал тон, во второй головокружительно расписался (что значит — «почувствовал себя свободно, раскованно и сравнил болотную лягушку с церковью»), третью вытянул на читабельный уровень на зубах), потом начались полный маразм и «разжевывание сюже-






▶Виолет, Санни и Клаус Бодлер на марше. Как видим, хотя бы перспектива в SUE иная, нежели в «Гарри Поттере». Насчет движка не уверена.
▶Квазиготическая атмосфера книжек передается довольно удачно. Киношники уповают на плешивого Джима Керри. KnowWonder — на графическую концепцию «Гарри Поттер встречает Американского Макги».
▶Как видим, Санни практически неотделима от Виолет и, судя по всему, будет использоваться в качестве метательного оружия. А ведь зубов у ней всего четыре.
▶Архетипическая Первая Книжка. До Первой Десятки газеты «Нью-Йорк Таймс» еще долгие годы. «Поттер» — ослепительный взлет. Сникет — медленное горение.
▶Название четвертой книжки про сироток Бодлер я перевела бы как «Сказка про лесопилку». Падение качества по сравнению с «Широким окном» просто разительное. В дальнейшем автор попытался уйти от наработанной формулы... Получилось, прямо скажем, еще хуже.



та», интересное только самому автору да жалкому кругу поклонников. Поклонники, разумеется, жалки потому, что не способны удержать дистанцию между собой и персонажами и после второго романа (повести?) рассматривают сироток как собственных близких родственников. А о близких родственниках мы согласны даже телеграммы читать. Да?

«33 несчастья» (особенно, конечно, «Дом рептилий») пропитаны тенденциями (что значит — «похожи на») детских детективов. Там есть загадочные отравления, утопления и даже распиливание циркулярной пилой! Поэтому квесты по Сникету можно зарядить не хуже, чем по старушке Агате (или хотя бы по похождениям Нэнси Дрю). Другое дело, что сюжеты как таковые очень коротенькие и простенькие (по двадцать-тридцать тысяч слов, нельзя сказать чтобы насыщенные событиями), и понятно стремление разработчиков вогнать в одну игру сразу три томика. 15 уровней SUE основаны на особняке Олафа, лаборатории доктора Монтгомери Монтгомери и приозерном городке, в котором проживает тетушка Джозефина.

Как-то поступят киношники? И как быть с бесстыдным обнажением литературного приема, практикуемого автором? Так, злодей в каждой книжке принимает новое обличье... и при этом распознается героями сразу же после появления! Момент, который стоило бы учесть Джоан Ролинг. Более того, автор услужливо сообщает нам, какие персонажи в книжке погибнут, а какие — выживут... Мы бы, конечно, до всего этого дошли и своим умишком. Но Сникет не дремлет и с ходу вырывает матерому читателю ядовитые зубы. Как все это применить в новом формате?..
Перечитав квест Discworld Noir, предскажу, что в адаптации уцелеют коекакие диалоги («Кажется, мистер По направляется к нам. — Здесь больше никого нет. Конечно, он направляется к нам!») и наиболее очевидные шутки. К примеру, если персонаж устанет, нам сообщат, что он так устал, что перечитывал одну и ту же строчку по нескольку раз... Перечитывал одну и ту же строчку по нескольку раз... Перечитывал одну и ту же строчку по нескольку раз... Перечитывал одну и ту же строчку по нескольку раз... Перечитывал одну и ту же строчку по нескольку раз.
Потенциал для квестового геймплея в книжках богатейший. Каждая наполнена точными сведениями о ремесле вязания морских узлов, законодательстве для брачующихся, грамматике, серпентологии, пиявках, устройстве телефона, ураганах, деревообрабатывающей (что значит — «имеющей дело с травмоопасными автоматическими пилами») промышленности. Именно такого рода информацию мы и привыкли получать, прибыв на каждый новый конгломерат локаций: чем живет городишко, как устроен, какую выгоду мы можем из этого извлечь, сколько времени пройдет, прежде чем вон тот стоящий на хлипких опорах домишко скинет ветром в темное страшное озеро?.. Более того, одна из сироток (Виолет) по складу ума — прирожденный комбинатор предметов в инвентаре, она способна собрать альпинистскую кошку из подручных материалов, вскрыть в полевых условиях чемодан и вообще незаменима в адвенчурном деле. Специализация Клауса — вдумчивое чтение. Профессия Санни — гуканье и угрызение твердых предметов (в том числе и подозрительных деревянных ног подозрительных капитанов)... И помните — граф Олаф всегда рядом.

олег хажинский

Любить робота

Продолжим волнующую тему. Мода на КИ с участием гигантских шагающих машин родилась немногим позже самих компьютерных игр. Возможно, все началось с одной хитроумной настольной стратегии, которую двадцать лет назад придумали двое выпускников военно-морской академии США. А может, все началось еще раньше...

Если ходячие механические исполины из далекого будущего, травмирующие друг друга с помощью крупнокалиберных автоматических пушек, лазеров, плазменных излучателей и управляемых ракет, вызывают у вас приступ радостного воодушевления, вы тяжело больны. Так же, как и я, и еще бог знает сколько людей на этой планете.

В нынешнем году Battletech исполняется двадцать лет. Спрессованный из бумаги, картона, полиграфической краски, пластика, неуемной людской фантазии и тоски по другой — полной задора и огня — жизни, Battletech так и остался бы утехой настольно-ролевых гиков, если бы в 1985 году компания Activision не приобрела у FASA десятилетнюю лицензию на создание КИ по мотивам.

Так появился MechWarrior. И MechWarrior 2. И еще много очень хороших игр. Так весь белый свет узнал о Синдикате Дракона и роботе Locust IIC. Сначала лицензия, а потом и сама компания FASA поменяла владельцев, игры про роботов выходили каждый год, и каждый солидный издатель считал за правило иметь в своем репертуаре нечто бронированное, с двумя ногами и ракетными установками на широких плечах.

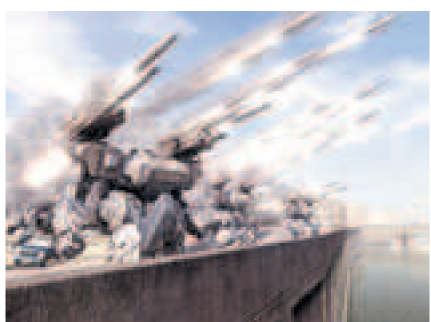
Но вот загадка — весь из себя тактический настольный Battletech так и не нашел общего языка с компьютерными стратегиями. Казалось бы, созданы все условия: боевые шагающие машины состоят из множества компонентов, которые можно в произвольном порядке комбинировать, получая самые разнообразные эффекты. Компоненты стоят денег, имеют разную надежность, ТТХ, могут быть в дефиците, повреждаются в бою, перегреваются, выходят из строя, их надо чинить. Роботом управляют пилоты, которые тоже, простите, люди — со своими умениями и навыками, изменчивым настроением и повышенной смертностью. Наиболее эффективно роботы действуют в составе группы — здесь раскрывается невероятной красоты тактический букет комбинаций, которым в action-симуляторе не всегда есть время и возможность любоваться. Наконец, роботы просто потрясающе выглядят — куда эффектней самых красивых танков и гаубиц. Что бы вы выбрали — крепкое стратегическое месиво с участием шагающих машин-убийц или еще одну военно-патриотическую клюкву с Т-34 и катюшей в главной роли? Вопрос праздный, согласен. (Надеюсь, вы уже посмотрели демо-версию Dawn of War? Вы тоже все время строите «дредноуты» в ненормальных количествах? То-то же.)

За девятнадцатилетнюю карьеру ни FASA Interactive, ни многочисленные именитые подражатели, не сумели сделать стратегию, которая осталась бы в памяти поколений. Хотя попытки были.

В конце 80-х в качестве основного средства отображения информации КИ использовали собственно мозг играющего, а разделения на стратегии, РПГ и квесты еще не было. Дикие времена неприрученного геймплея. В 1988-м Activision/Infocom выпускают Battletech: The Crescent Hawk's Inception, при взгляде на которую я чуть не подавился обезжиренным кефиром, — кажется, ЭТО работало у меня на «Поиске». Классическая РПГ с битвами роботов размером с четверть почтовой марки (и столь же плоских) была рассчитана на верных адептов Battletech — аутентичная ролевая система, оружие, сюжет. В качестве разработчика выступила никому не известная компания Westwood — ее программист, Барри Грин (Barry Green), очень плотно сидел на настольном Battletech







▶Оригинальная Front Mission была переиздана на PSX по многочисленным просьбам японских трудящихся. В Интернете можно найти ее пиратский перевод на English.

▶Создание первой стратегической игры по лицензии FASA поручили безвестному новичку — Westwood.

▶В мире Front Mission роботы называются «ванзерами». Что не мешает Square делать феноменального качества ролики.

и без труда запрограммировал все правила. Понятно, что играть в The Crescent Hawk's Inception могли только самые стойкие.

Но в Activision/Infocom хотели большего. Новый продюсер, Тони Ван (Tony Van), был недоволен механикой игры. Последовательность «сначала ходи, потом стреляй» казалась ему слишком жесткой. Он хотел, чтобы все происходило одновременно, но слов для выражения подобных желаний в английском языке тех времен не существовало. «Я придумал новый дизайн и назвал его «real-time wargame», потому что все правила и таблицы модификаторов из настольной игры просчитывались в реальном времени. В таких условиях управлять двумя дюжинами роботов одновременно стало невозможно, а игрок начинал чувствовать напряжение настоящего боя», — вспоминает Тони на персональном сайте, не забыв честно добавить, что находился в то время под большим впечатлением от игры The Ancient Art of War (зануды вроде Орловского называют эту игру первой в истории RTS).

Вторую игру в серии, Battletech: The Crescent Hawks' Revenge (1989), снова доверили неплохо себя зарекомендовавшим новичкам из Westwood. Ван набросал гейм-дизайн за три недели, и Грин на свой страх и риск взялся за программирование. В Activision не верили в успех, пока не получили работающий прототип. Игра была сделана быстрее чем за год, и продажи составили 60 тыс. экземпляров. (Через несколько лет Westwood сменит издателя и выпустит Dune 2, получив пожизненный титул «изобретателей стратегии в реальном времени». Впрочем, мы с вами теперь знаем — RTS изобрели роботы.)

В том же 1989-м жутко раскрученная студия Dynamix, за плечами которой были такие во многом трехмерные CGA-шедевры, как Abrams Battle Tank и Skyfox II: The Cygnus Conflict, создала симулятор боевых роботов MechWarrior. Эта игра разогрела рынок до температуры кипения, развязала между издателями гонку робототовооружений и заставила владельцев лицензии Battletech на десятилетие забыть о существовании стратегических игр.

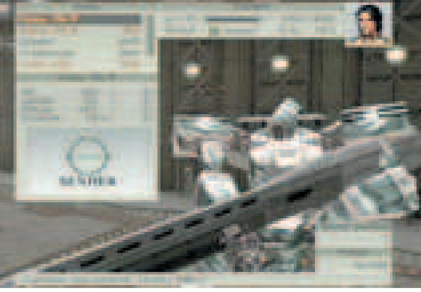
Когда, наконец, в FASA Interactive решили вновь вскочить на подножку ими же отправленного в путь поезда... подножки не оказалось. Поезд уехал. Головоломный и некрасивый MechCommander (1998), неловкая попытка все исправить в MechCommander Gold (1999) и аккуратный, но бесхарактерный MechCommander 2 в исполнении Microsoft (2001) — это бедные родственники холеного сериала MechWarrior. Разработчики оказались заложниками рыночной конъюнктуры. КИ может быть только RTS, иначе о тираже придется забыть. Народ любит игры про гигантских роботов, однако на экране вместо них шагающие карлики, плоские уровни и невыразительные графические эффекты. Не цепляет? Однозначно. Время упущено, играми в жанре real-time wargame никого не удивишь, элитные пилоты мехов прячут глаза — им стыдно, толпа хохочет и тычет пальцами, их обводят рамкой, как каких-нибудь гидралисков.

Вполне вероятно, что в недрах Microsoft уже зреет план по реанимации увядающей «интеллектуальной собственности», и если THQ вместе с Relic удалось поставить на ноги Warhammer 40.000, что стоит Microsoft повторить фокус с Battletech? «Надежда — первый шаг к разочарованию», — шипит морпех через динамики Dawn of War. Давайте не будем строить иллюзий.

В поиске идеальной стратегической игры про роботов мы добрались до развилки. Двенадцать Кбайт правды подходят к концу, и скоро мне придется исчезнуть. Если собственная голова в качестве монитора вас полностью устраивает, а в школе вы учились только на «4» и «5», отправляйтесь-ка на сайт www.megamek.net. Там вас встретит неофициальная онлайн-версия настольного Battletech Classic. Самый мудреный настольный варгейм всех времен и народов заботливые люди поместили в криогенную камеру Интернета. Регистрируйтесь, зубрите матчасть, проходите учебные миссии и пишите вступительное заявление в клан. Это бесплатно. Играют только люди, поэтому будет сложно. По слухам, на сервере можно встретить половину дизайнерского состава «Нивала» — и лучше быть на их стороне, иначе встреча эта продлится недолго.







▶Прикажите роботу открыть огонь... ▶...и почувствуйте себя в гуще схватки. Это называется «контрастный душ». Очень бодрит. ▶Впервые попав в ангар, чувствуешь себя ребенком в магазине игрушек. Западные разработчики «игр про роботов» в заботе о потребителе давно не баловали нас таким разнообразием.

Тем же из вас, на кого шестиугольное поле боя и 354 рисованных от руки робота («вид только сверху») наводят тоску, предлагаю вернуться к истокам и начать поиск по другую сторону Тихого океана. Основателям FASA, военным морякам Джордану Вейсману (Jordan Weisman) и Россу Бэбкоку (Ross Babcock), боевые роботы явились вовсе не на сороковой день медитации в автономном плавании. Они увидели их по телевизору. Гигантские роботы (или mecha) — неотъемлемый, простите за банальность, элемент японской поп-культуры. Японцы обожают роботов. Первые меха появились в аниме еще в 1960-х годах, авторство жанра приписывают Мицутеру Йокояма (Mitsuteru Yokoyama), создателю Tetsujin 28-go, известного в США как, естественно, Gigantor. Джордан и Росс выросли на этих аниме. Двенадцать «апостолов» Battletech — это роботы из Super Dimension Fortress Macross (в Штатах — Robotech, а у нас в народе просто «Макрон-база», Dougram и Crusher Joe). На форзаце любой книжки Battletech красуется «Валькирия» VF-1 из Macross. (За этот невинный грех — Япония далеко, а мы молоды и все еще впереди — FASA будет расплачиваться до самого конца, отбиваясь от японцев, переписывая историю Battletech заново.)

Возможно, создателям стратегических игр про роботов, как когда-то Вейсману и Бэбкоку, стоит поискать вдохновение на Востоке? В консольном раю Японии стратегические игры остались девственно походовыми, не мыслят себя без приставки «РПГ», а их главные герои изводят километры строк диалога для выяснения отношений прямо посреди боя. Как инвалид труда, пострадавший через хентай-игры (см. тему «Если завтра разврат»), соглашусь: это на любителя. Однако попробуйте достать Front Mission 4 от Square для PS2 и... откройте для себя параллельное измерение, в котором Westwood так и не придумала Dune 2, а студия Blizzard остановилась на Lost Vikings.

В о Front Mission 4 есть то, что было в MechWarrior и что так и не смогли синтезировать многочисленные Mechcommander'ы: в какой-то момент игрок абсолютно отождествляет себя с происходящим на поле боя. Он отдает команды, пользуясь классическим «видом сверху», а затем в роли зрителя, в полном 3D, под самыми эффектными ракурсами, в окружении роскошного звука наблюдает за развязкой. Да, так просто. Видите ли, бои роботов — даже стратегические — это всегда mecha show, это должно быть эффектно, это должно производить впечатление. Incubation? Да, сильное японское влияние. А между миссиями... ангар, в котором чувствуешь себя ребенком в магазине игрушек. «Впервые попав в ангар, я провел там два часа», — рассказывает видный дизайнер Павел Епишин из «Нивала», открывший мне это чудо японского игростроя.

Удивительная игра (чего стоит только система «линков», с помощью которых игрок может заставить своих «ванзеров» работать в команде, многократно усиливая поражающий эффект!) имеет два принципиальных недостатка: она вышла только на PS2 и... обладает крайне предсказуемым AI. Впрочем, говорят, персонажи Front Mission 3 для PS One ведут себя умнее. А если как следует поискать в Интернете, можно найти оригинальный Front Mission для SNES и Wonderswan Color — по отзывам, предмет религиозного почитания.

Ближайшей нашей надеждой предлагаю считать Front Mission Online — в 2005 году многопользовательская стратегия от Square обещает выйти на PS2 и ПК одновременно. А дальше... все может случиться. Походовые стратегии в качественном 3D постепенно входят в моду на Западе. Но если вдруг кто-то решит сделать на движке от «В тылу врага» тактический action с участием исполинских шагающих машин, мы... не станем отказываться!

P.S. Роботы «японской национальности»: macross.anime.ru. Battletech в России: www.battletech.ru. ■

ашот ахвердян

Музыка серебряных спиц

Первая часть Cycling Manager (www.cycling-manager.com) положила начало. Вторая и третья оформили и отшлифовали интерфейс, подкрасили геймплей, поставили на ноги графику. К четвертой серия окончательно сформировалась. Пятая часть сделала игру значительно глубже, шестая — еще серьезнее, седьмая принесла седину на висках. Девятая установила недосягаемый ранее стандарт в микрожанре менеджеров велосипедных команд. Играть в нее могли примерно полтора десятка лучших специалистов соответствующего профиля.

«Большие» игры много дают, но и очень много требуют. Посещение высокобюджетных виртуальных миров в чем-то сродни активному отдыху — остается масса впечатлений, но в конце человек падает совершенно обессиленным и на невинный вопрос «как отдохнул?» ответить уже не в состоянии. Может быть, завтра.

Предоставить легкие развлечения, не требующие от игрока полной отдачи, нередко пытаются «малые» игры. Вот только после пятизвездочной роскоши сверхдорогих проектов не так-то просто заставить себя думать, что «бедность не порок»...

Пелотон — это одно большое живое существо. С этим примитивным многоклеточным организмом можно бороться — или дать ему поглотить себя. Борьба с ним идет не на равных: ты один, ты слаб, уязвим, запас твоих сил ограничен, воздух перед тобой встает стеной, негде спрятаться и переждать. Велик соблазн прекратить сопротивление и раствориться в его недрах — там можно отдохнуть, позволить управлять собой, экономить силы под его навесом, а потом точно так же не давать одиноким смельчакам оторваться, как он не дал тебе. Он всесилен, и поэтому является объектом ненависти.

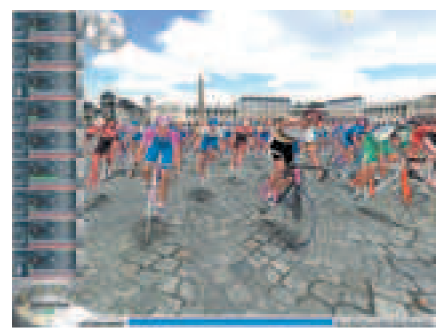
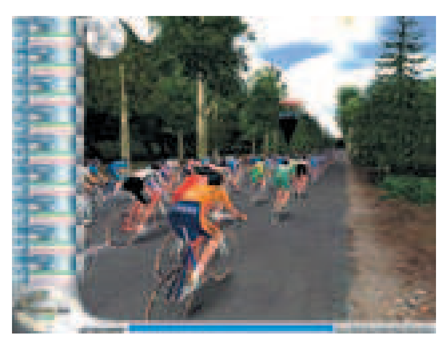
Самые заклятые соперники готовы объединиться, работать как единая слаженная команда, ради того, чтобы только вырваться из чрева пелотона. Любые конфликты можно решить потом, сейчас не время меряться силами, надо сбежать, во что бы то ни стало.

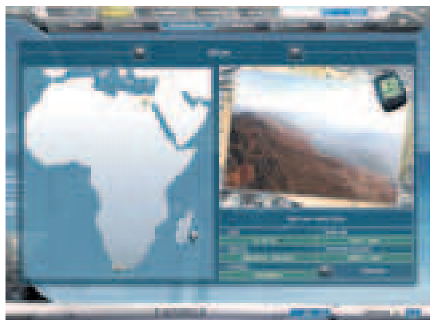
А потом — не дать себя догнать, не упасть в бездонную пропасть его пасти. Из группы, ушедшей в отрыв, не все справятся с этой задачей. Кто-то выдержит заданный темп, кто-то будет постепенно сползать, изо всех сил пытаясь удержаться на краю, где потоки воздуха рассечены более крепкими товарищами. Потому что стоит только оторваться от группы, остаться одному — и все, конец.

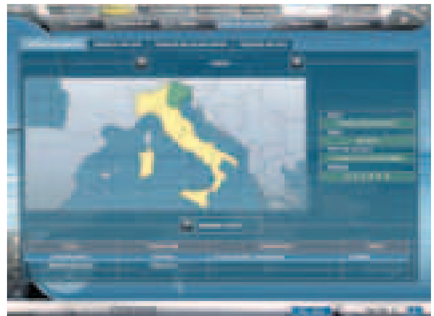
Но это не наши проблемы, это проблемы гонщиков. Пока они выбиваются из сил, мы наблюдаем, ловим зрелищные ракурсы: крупные планы, бегущая лента асфальта, панорама с горизонтом. Время от времени отдаем ЦУ (большое спасибо четвертой части Cycling Manager за изрядно подправленный интерфейс управления гонщиками). Конечно, подопечных можно предоставить самим себе, но лично им ничего не нужно, и результаты будут практически нулевые.

И вот здесь пора ответить на вопрос: а нужно ли что-нибудь нам?

Людей так много, и все они совершенно не похожи друг на друга. Веселые и угрюмые, открытые и живущие за каменной стеной, у кого-то получается все, за что он ни возьмется, а у кого-то все валится из рук — но каждый находит свое место в жизни. Люди, очень медленно и с трудом соображающие и двигающиеся, люди, которым немедленно высветился бы «game over» в любой игре, в жизни тем не менее





▶Вода — наилучший источник энергии, самый сильный допинг (здесь и далее — Cycling Manager 4).

▶Первейший способ спортивного саботажа: предоставить гонщиков самим себе. Они будут спокойно смотреть в спину пелотону и пересекут финишную черту уже вечером, после награждения.

▶Сразу после старта царит невообразимая толчея. К счастью, игра позволяет гонщикам проезжать друг сквозь друга, иначе свалкой на старте гонки и заканчивались бы.

▶Африка для велосипедиста состоит лишь из двух лагерей: один в ЮАР, другой в Египте. И никакого Мадагаскара.

▶Можно подбирать экипировку не всей команде, а каждому гонщику лично, подчеркивая его сильные стороны. Правда, тогда вместо одной тактики на всех мы будем вынуждены воплощать сразу несколько разных тактик. Кстати, цена оборудования не пропорциональна его качеству. Сюрприз!

▶К Италии мы только приглядываемся, а вот в Казахстане наш скаут уже вовсю орудует.

неплохо устраиваются и продолжают очень медленно и с трудом соображать и двигаться. В реальной жизни не только очень трудно сильно выиграть, но и непросто проиграть.

В Cycling Manager 4 царит нечто подобное. Вы приходите в начале сезона управлять командой велогонщиков. На ваших плечах повседневная административная работа. Так, вы отвечаете за найм и увольнение персонала. Можно взять тренера получше или подешевле, доктора подороже или попроще... Вот только ни откровенных лузеров, ни суперменов нам не предложат. Даже самый дорогой коуч не сможет превратить ваших гонщиков в стаю терминаторов. Вилка выигрыш-проигрыш минимальна. И так, в общем, во всем. В календаре сезона — великое множество соревнований. Посетить их все невозможно физически. Равно как и выиграть все гонки. Где-то получается получше, где-то похуже. Если лезть из кожи вон, безукоризненно проведя десятки гонок, то по итогам сезона можно из второго дивизиона выбиться в первый. Увеличить бюджет команды (наверное, это и есть главная цель менеджера, да?)... раза в полтора.

Почему мы зарабатываем виртуальные деньги в КИ-менеджерах, вгрызаемся в подиум в КИ-ралли, отстреливаем хвост КИ-самолету, когда все это (ну, или почти все) мы могли бы делать и в реальной жизни? Потому что в виртуальном мире все проще. Заработать здесь миллион может каждый, стать чемпионом тоже. Идет раздача переливающихся мыльных пузырей: нарисованный особняк у мультипликационного моря, бутафорские золотые медали и ордена. Слишком сильно надувшийся мыльный пузырь лопается: если за один вылет сбить полсотни «Русланов», то игра теряет смысл. По мере привыкания горизонт все ближе: еще вчера игре прощали дюжину B-52, сегодня не простят и пяти.

Однажды мыльные пузыри начинают лопаться в момент надувания.

Это переломный момент — человек останавливается и оглядывается. Заработано $12693500422755. Мир спасен 71 раз. Выиграно 92 войны. Состоялись конструктивные разговоры с Богом, открыт и прочитан Смысл Жизни (никак не могу вспомнить!), вскользь ознакомлен с мифологией не сосчитать какого количества миров. Одинаковых, похожих друг на друга, как две капли валерьянки, миров.

Отныне у нас два пути — возвращаться в мир реальный или оставаться здесь. Впрочем, стоит только выглянуть в окно, вариант возвращения к жизни отпадает (причины очевидны, хотя у каждого свои). Оставаться здесь... «Сниму тихий пасторальный уголок киберпространства для спокойного бесцельного существования. Постапокалипсис, адреналин, спасение мира не предлагать.»

Таких мест не то чтобы очень много, но и не так уж мало. Можно ездить по хвойной Канаде в MS Train Simulator. И не нужно читать никаких книг по медитации — все духовные практики приходят сами и тихонько рассаживаются вокруг клавиатуры. Можно вскинуть

на плечи сумку с клюшками: EA ежегодно обновляет свой симулятор гольфа, по тихим аллеям которого можно (предварительно забыв про суетливые соревнования, проходящие под визгливый гул зрительской биомассы) бродить вечно, пиная перед собой глупый мячик. Говорят, в реальной жизни так поступают старики, от нее уставшие. Вот им-то, должно быть, и в самом деле деваться совершенно некуда.

Но это — последние ступени отречения. Веломенеджер — ступень предпоследняя.

В CM4 — десятки команд и многие сотни велогонщиков, реальных команд и реальных людей. Весь этот муравейник живет полноценной муравьиной жизнью: у каждого гонщика есть дюжина параметров, определяющих его способности и навыки: спринт, спуск, выносливость, восстановление, ускорение. При этом гонщики набирают и теряют форму: у каждого есть по два пика на сезон, что длятся до двух-трех недель, когда человек способен работать с полной отдачей. Для своих подопечных мы способны сами задавать время этих пиков — с точностью до пары дней.

Хороший менеджер выделит в календаре самые важные туры, проанализирует их условия и назначит пики формы наиболее подходящих подопечных на нужное время. Средний менеджер такими тонкостями утруждать себя не будет.

CM4 — игра походовая. Мелкая разменная монета — 1 день. За это время в почту свалится одно-два письма. Беспрерывный ручеек ничего не значащих новостей. Команда-конкурент провела презентацию. Наши гонщики прибыли на тренировочную базу. Время в офисе течет медленно...

Гонщики беспрерывно тренируются. Это немаловажное занятие может поднимать спортсменам статистику или же улучшать их форму, чаще всего — и то, и другое одновременно, пропорции определяются вами.

Амбициозный менеджер может брать на себя (или на команду) повышенные обязательства. Для этого предлагается небольшой ассортимент возможных достижений разной степени сложности, и мы вольны выбирать любой. В качестве награды — дополнительные деньги от спонсоров. А деньги — это, разумеется, высшая ценность...

...для нас. Гонщики же иногда проявляют странный норов. Если во время переговоров предложить гонщику слишком много, то он может и не согласиться, — говорят, их отпугивают «абсурдные» суммы. Вообще, все, кому мы шлем виртуальные письма, обладают загадочными характерами. Хороший спонсор может в ответ на просьбу дать деньги слабой команде. А какой-нибудь мелкий легко откажет команде серьезной. Почему? Мы не знаем, и слава богу.



▶ **Пески Катара в локализованном Cycling Manager 3.**

Начиная со второй части серию CM подхватили наши локализаторы. Но к таким играм серьезно не относятся, поэтому с переводами игре клинически не везло. Один только взгляд на названия выдает болезнь с головой: так, вторую часть нарекли «Веломенеджер-2: Команда». Интересно, для каких таких титанов мысли предназначаются названия типа «масло масляное»? Третья часть удостоилась не менее едкого «Этот безумный велоспорт», чем была автоматически отфутболена в разряд развлекушечек уровня «Кряхи и Плюхи хреначат в бильярд» или даже «Пани Красотулькина и Веселые Осьминоги». Та же вакханалия творилась инсайд. Открываем главное меню и чуть повыше кнопки «Выход» видим кнопку «Кредит». В надежде быстренько занять на квартиру-машину-дачу жмем на нее — и перед нами предстают... титры (вы поняли — credits). У шутки есть и элегантное продолжение — из этих титров выйти нельзя. Пожалуйста, жмите на «пробел», «Enter», «Escape», да хоть в ОПЕК факсы посылайте, толку никакого. И таких кульбитов не счесть: вы изучаете договор со спонсором, и там ясно сказано, что вы обязуетесь ежемесячно выплачивать ему некоторую сумму. Как так? Мы — ему? Ничего себе институт спонсорства... На самом деле после заключения договора все будет в порядке — деньги пойдут именно вам, просто небольшой привет от переводчиков. В конце концов, у них свой дзен: все равно в такие игры никто не играет.

В английской версии CM Tour de France именуется не иначе как French Tour.

Мир — очень маленькое место. Несколько человек из команды только-только отъездили в Австралии, а другая группа уже собирается в Катар. Еще несколько ребят тренируются в лагере на Пиренеях, а скауты ищут молодые таланты в Бразилии (черта с два там кого найдешь) и на Украине (там настоящая золотая лихорадка, таланты под каждым камнем). Но дороги всюду одинаковые.

Средний этап — километров 150. Это, если навскидку, четыре с лишним часа беспрерывного вгрызания в воздух. В игре же такой этап проскакивает минут за двадцать на нормальной скорости (ее можно и ускорять, за это спонсоры отбирают у вас компьютер, и приходится пользоваться почтовыми голубями). Получается, что все сжато примерно на порядок. Из-за этого типичный разрыв в несколько минут между группами на трассе выглядит микроскопическим.

Турниров, туров, этапов в CM — сотни. То есть в игру утрамбовали десятки тысяч километров разных дорог, что не могло не сказаться на их качестве. На заднем плане типичные горы, мы проезжаем характерные деревеньки. Франция? Австралия? Вятская губерния?

Если просто надеть желтую майку и выйти на улицу, то грош ей цена. Желтая майка имеет смысл только на человеке с велосипедом. Он едет по своим важным делам, а мы смотрим ему вслед, и не так важно, в нашей ли он команде или в чужой. Потому что победы приходят и уходят, а е-мейлы остаются.

илья стремовский

Эра казуалов

Компания Electronic Arts назначила выход The Sims 2 на сентябрь 2004 года. Несмотря на презрительное фырканье и демонстрации хардкорного сообщества, почти наверняка игра разойдется рекордным тиражом и надолго поселится в чартах. Казуалы замерли в ожидании самой казуальной игры современности. И я вместе с ними.

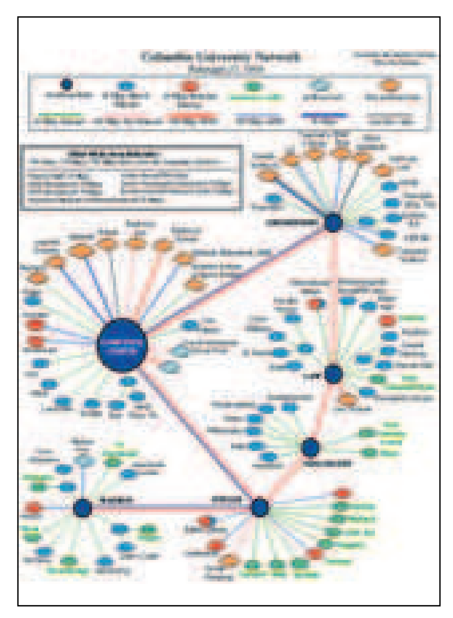
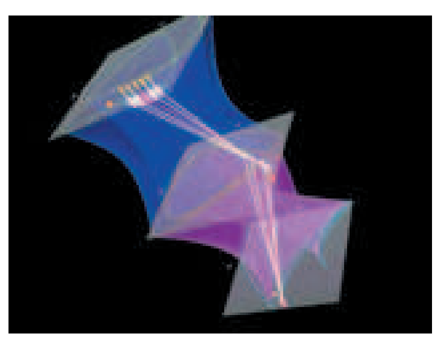
Помнится, в замечательной для своего времени стратегии Myth при гибели дружественного игроку юнита закадровый голос фантастически сочно произносил слово «casualty». Во времена той игры данное слово не несло никаких вторых смыслов. Игровой мир был все еще очень прост. Все, кто играл, — игроки, а остальным это развлечение было просто не интересно. Разработчики делали свои игры для всех, имея в виду тех, кого это увлекает, и старались, чтобы результат был как можно лучше. Вполне разумный подход приносил свои плоды, и индустрия начала стремительно расти.

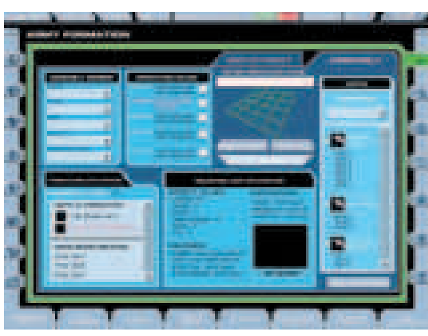
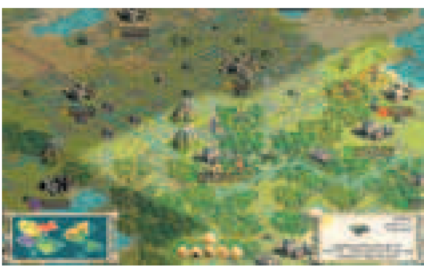
Очень быстро играм стало не хватать обычной «клиентуры». Надо было охватывать тех, кому до сих пор было все равно. Наступило смутное время. Как с этим новым народом обращаться, было непонятно. Существовало лишь маркетинговое обозначение — casual. Что ему надо — загадка. Попытки игнорировать казуалов и, как раньше, делать игры «под себя» приводили к катастрофам. Чтобы понять потребности новой публики, девелоперы пытались вообразить ее типичного представителя. И тут сознание сыграло с ними странную шутку. В стремлении выйти за рамки привычного образ строится от противного: я — игрок и разработчик, следовательно, должен представить не-себя. Потом на созданный облик накладываются данные маркетинговых исследований, и получается... канонический портрет средних лет американской домохозяйки африканских корней, с низким IQ и без особого желания его повышать. Ну и с каким чувством разработчик (молодой компьютерщик, повернутый на играх) станет развлекать этакое чудо-юдо?

А творить надо. О этот коктейль презрения и попыток заигрывания с новым божком, чтобы он соблаговолил осыпать самых верных прислужников золотом! Вести с полей, где идет битва за казуала, противоречивы. Циклы разработки удлиняются, и на проверку очередной гипотезы уходит все больше времени. Периодически очевидно посредственные игры неожиданно показывают феноменальные результаты. Чего стоил один только «Охотник на оленей»! Отсутствие способов оценки вклада того или иного фактора в успех игры заставляет списывать все достижения на казуальность. Тезис о тупости и посредственности казуала все больше цементируется в сознании. У некоторых разработчиков желание с д е л а т ь к а з у а л ь н о побеждает желание делать лучше. Они приучают себя думать, что казуально — это поверхностно, пошло, снисходительно к ограниченному игроку, и выпускают игры, за которые их проклинают все подряд. К слову, клоны того же Deer Hunter успеха родителя так и не повторили, несмотря на всю вызывающую казуальность. Но великий миф о казуалах уже жил своей жизнью...

Небольшой лингвистический экскурс: casual (сущ.) — человек, временно или случайно занимающийся каким-либо видом деятельности. Casual player — играющий время от времени человек. На www.gamasutra.com в свое время была приведена скомпилированная из разных источников таблица отличий casual-игроков от игроков хардкорных. В ней, как и в исходном определении, нет ни слова об уровне образования и интеллекта, о гражданстве, расе. Не упоминаются пол, социальное положение, а возраст присутствует лишь в контексте раннего знакомства с играми. В сущности casual — это просто тот, кто не готов тратить на накопление игрового опыта много времени сил и денег, потому что для большинства людей до сих пор в жизни были развлечения более интересные, чем компьютерные игры.

Но ситуация меняется. Все больше народу открывает для себя, что, помимо телевизора, кино и проч., есть игры. Чем же встречает их племя игроков? Надо бы радоваться неофитам, ведь наше хобби пошло в массы, все больше людей нас понимают, говорят на нашем языке. Значит, со временем все больше будет игр хороших и разных... Так нет! Изо всех углов несется презрительное шипение: «кассссуалы». Изо всех углов — подзуживание разработчиков: «для нас делайте, для старой гвардии! Казуалы вас не поймут — они тупые». А в результате — ни вашим ни нашим. Для неофитов — пестрая одноразовая попса. Это как сверхсовременный телевизор, который сам знает, когда включаться, но всегда показывает только один — самый рейтинговый — канал. Что моментально надоедает даже тем, ради кого это делалось, ведь через пару, тройку, четверку игр они перестают быть неофитами — вот ведь парадокс! Для зубров — игры глубины необыкновенной, по бедности сделан-

ные так, что без слез не взглянешь. Потенциально великие сериалы редко доживают до второго сиквела. Былые династии гибнут мучительной смертью.

▶Вот из таких забав родилась SimCity...
▶...а такое спрятано за фасадом самой казуальной игры.
▶Если верить маркетологам — таково лицо казуала.
▶Благородное происхождение не спасло. Приговор: не казуально.
▶Десять лет спустя... да сколько угодно лет спустя!

а игрок будет только рад поучаствовать в воплощении самых экзотических и рискованных идей?

Двувидовые классификации редко доводили до добра. Возьмите любое такое деление и классифицируйте себя. Скорее всего, окажетесь где-то посередине. Хорошее — плохое, умное — глупое, hardcore — casual. Бесполезное обобщение в поисках простых ответов. Настоящих casual так же мало, как настоящих hardcore. Если игра делается для одних — она не делается ни для кого.
Бесполезно в поисках дешевого успеха оболванивать игру, сюсюкать с игроком, устраивать поддавки, надеясь, что он не заметит. За такие вещи принято убивать даже в детском саду. Полезнее принять трудное решение и отбросить уродливый образ казуала, описанный выше. Долой дискриминацию игроков по количеству мифических человеко-месяцев, проведенных в виртуальности! Вернуться к истокам, когда игры делали для всех. Сделать игру комфортной для каждого игрока, в том числе для начинающего. Разве плохо, если с порога не бьют по голове, а спокойно объясняют, как можно получить максимум удовольствия от купленной игры при минимуме излишних усилий? Можно спрятать заумную машинерию за красивым и понятным фасадом. Даже сложнейшие ролевые системы и механику стратегических игр можно передать через знакомые и понятные обычному человеку образы. «Растворить» интерфейс. Сделать так, чтобы опыт, который игрок с таким трудом получил в повседневной жизни, от родителей и учителей, из кино про войну или фантастических книг, помог ему входить в новый для него мир. Пусть хорошая игра будет похожа на фешенебельный курорт. Убрать скуку и случайные неприятности. Очаровать. Проявить гостеприимство, как в шикарном семизвездочном отеле, где встречают с оркестром, где мягкие ковры, столовое серебро и прислуга всегда готова прийти на помощь. Море удовольствия при минимуме бытовых хлопот. И все это по высшему стандарту качества. И лишь тогда, когда дорогие гости отдохнут с дороги и освоятся в новом мире, начинать удивлять их той развлекательной программой, что для них подготовлена. Такая увертюра требует сил и времени и невозможна, если гостя не ценить, не уважать, презрительно обозначать казуалом.
Не кажется ли вам, что, получив такой королевский прием, вам куда легче дадутся самые смелые эксперименты,

Думаете, это идеализм? Отнюдь. Великие дизайнеры «золотого века», работающие и поныне, прекрасно об этом знают. Похоже, бури вокруг казуалов их мало коснулись. Как и десять лет назад, они просто делают игры для всех, помня, что со временем «всех» становится больше и некоторые еще очень неопытны. И если Сигеру Миамото (Sigeru Myamoto) и Сид Мейер (Sid Meier) просто повторяют былые шедевры для все более широкой аудитории, то самый казуальный гейм-дизайнер в мире, Уилл Райт (Will Wright), ухитряется двигаться вперед. Причем стремление порадовать как можно больше народу не мешает ему эстетствовать и удовлетворять свою страсть к экзотическим научным темам. Когда он замаскировал заумные симуляторы динамических систем сначала под игрушечный город SimCity, а потом под кукольный домик The Sims, все издатели твердили ему, что этот фокус не пройдет — казуалы не примут. Он же слышать ничего не хотел, был настойчив, и оказалось, что обыкновенные люди, к которым отнеслись как к людям, а не как к казуалам, были ему очень благодарны... Задержим дыхание. Если фокус снова удастся — мы еще на шаг приблизимся к концу эры казуалов.

николай третьяков

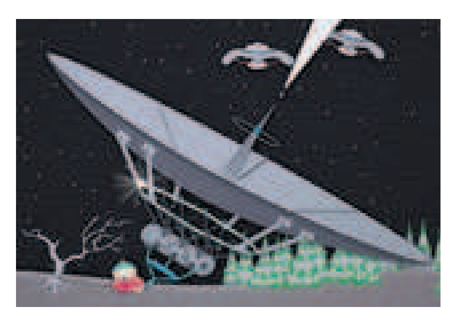
Критика
чистого геймплея

Внутренний мир параноидальной личности богат и сложен. Простейшие явления имеют невероятную глубину, постоянно требуя истолкования и выявления взаимосвязей, после какового с предельной ясностью вырисовывается очередной заговор произвольного масштаба. Привычка сочинять conspiracy на завтрак, обед и ужин заставляет предельно внимательно относиться даже к тому, что вроде бы не требует объяснений; например, к понятию «геймплей»...

...Введенному в обиход в 1982 г. Крисом Кроуфордом (Chris Crawford) в основополагающем труде The Art of Computer Game Design. Когда разработчики пытаются дать определение г., они частенько исторгают что-то вроде «it's just the way a game FEELS» — и делают пассы руками. Дескать, то, что непосредственно ощущается в процессе игры в какую-нибудь игру. Но ежели оно непосредственно ощущается, то можно ли это выразить словами (количеством одно)? Не уверен. Словосочетание «геймплей игры» представляет собой тройную тавтологию («играигратьигры»), — два языка ходят кругами, неспособные передать непередаваемое.

Восприятие игры является чертовски личным, а г. предполагает, что ощущения испытывает некий усредненный игрок, имеющий ясную потребительскую цель — максимальное количество сатисфекшына в единицу времени. Существует ли такой игрок? В некотором роде: «геймер» (необходимый для осуществления г., рекущий г., стоящий в его просвете и реализующий г. как возможность) в отдельно взятой игроцкой голове взращивается апологетами геймплея. Мало кто из критиков скажет: «Я, Василий (Basil), персонально прусь вот от этой игры» или «Лично меня, Василия (Basil'a), не то чтобы тошнит, а рвет от этой вот поделки. Ыак (Yuck)!». Нет, будут пространные речи про г.: что он-де immersive, innovative, meditative и т.д. Ни игры, ни игрока, а только пожравший их зловещий медиум. Причем устами критиков явно говорит безличное «он» (кто или что еще может оценить конкретную уникальную игру по общей шкале с точностью до десятой доли балла?).

Так вот, если во время общения с игрой (кстати, что при игре в игру НЕ является г.?) вы находитесь в постоянном и нервном ожидании обещанного ощущения погружения, новизны или медитации, — вы в опасности: гнилой Пиноккио зашевелился и начал захват клеток мозга. Еще разрушительнее действует обвившая безличный г. кривая научения (learning curve). Предполагается, что через час (два, три или сколько там) плотного г. вы окупите усилия сатисфекшыном. Если нет — значит, вы девиант («Доктор, доктор, я не укладываюсь в learning curve. Может быть, я больной? — Нет, вы позорный и стыдный, о вас и говорить-то не хочется, и вообще скройтесь, на фиг, с глаз моих!»).
Кто вообще сказал, что сатисфекшын любого человека от любой игры — это подача напряжения на электрод, предварительно воткнутый в мозг? Разные люди получают удовольствие от различных, иногда очень странных вещей (включающих прохождение Fallout 2 на скорость или запуск самого ресурсоемкого на каждый данный момент FPS исключительно с целью замера кадросекунд и кратковременного полета на кожистых крыльях сатанинской гордыни). И вообще стоит ли сводить побуждающие играть «структуры желаний» к алканию сатисфекшына? Наш старый знакомый Грег Костикян (Greg Costikyan) в своей работе с правильным названием «I Have No Words & I Must Design» (1994 г.) приводит таксономию (нечто среднее между иерархией и картой) игровых удовольствий, включающую в себя ощущения, фантазию, повествование, вызовы (challenges), товарищество,





▶ Бедный Картман. Жертве conspiracy всегда приходится плохо...

▶ ...конечно, если заговор не является на самом деле фикцией.

самовыражение и... мазохизм. Похоже на китайскую классификацию животных на желтых, несуществующих, принадлежащих императору и в испуге прячущихся под куст; зато отражено разнообразие игр и игроцких предпочтений, не сводимое ни в какую систему. О г. Грег отзывается как о «весьма бесполезном термине».

А вот в весьма свежем фундаментальном труде Ernest Adams And Andrew Rollings On Game Design (2003 г.) заговорщики-авторы задаются целью вывести окончательное, научное определение г. («player-independent definition of gameplay»). Видите, как интересно – где есть г., нет игрока, и наоборот. Классическое, сделанное на бегу Нашимвсем Сидом Мейером определение г. («последовательность интересных выборов») развивается Адамсом (ведущим дизайнером Dungeon Keeper 3, которого нет) и Роллингсом (консультантом игроделов по финансам) в «одну или более каузально связанные последовательности вызовов (challenges) в симулированной среде». От «игровых удовольствий» здесь только challenges, само слово «игровой» слетело с корабля современности вслед за игроком.

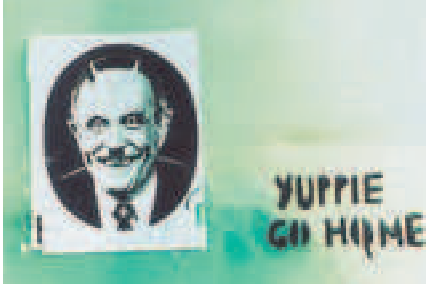
То есть на тебе наличный г. (Da-gameplay), а если не сможешь ответить зову г., то ты nonentity. Забавно, что эти же авторы высказывают и вполне передовые идеи: что хорошая игра дает игроку (ага!) возможность создать о ней собственное представление (еще бы добавили, представление активное и конструирующее).

Паранойя подсказывает, что все чертовски связано. Игроки в КИ уже измаяли бизнес своей непредсказуемостью, неклассифицируемостью и, подлецы, привередливостью. На помощь приходит научный метод, который позволит дать четкие определения, создать единый понятийный аппарат для разработки КИ («геймплей» – основа) и по-лукичевски убедить всех лиц, имеющих отношение к, в своей правильности (и единственно-возможности) в силу непобедимости.

В итоге продюсеры получат вожделенные линейные модели «затраты – выпуск», а ныне дикий и спонтанный гайдзин-игрок будет поглощать продукт, похожий на маркетинговое семиотическое несовсеммолоко. Нет-нет, бизнес не зло; чем была бы КИ-индустрия без ББ (Больших Бабок)? Просто таковы его цели – контроль, расширение и минимизация рисков. Для этих целей рассчитывается усредненная learning curve и замеряется электрический потенциал эпителиальных клеток бета-тестеров. Бизнесу выгодно представлять себе и всем, что усредненный г. существует.

Но мир состоит из автономных целей, и у игроков они свои (у каждого; и Бог их знает, какие). Капризность и привередливость нимфы, вечно удирающей на греческой вазе от сатира, способствует общему благу в понимании Волосатого Чарльза: бизнес не обрастет жирком, будет подтянут и креативен (то есть будет давать волю творчески мыслящим разработчикам, делающим игры, о которых игрок может сам составить представление). В борьбе организованного с неорганизованным и неопределимым как-то некрасиво становиться на сторону того, у кого значительный перевес; поэтому «фэ» тем критикам, что долдонят про г., вместо того чтобы увлеченно малевать портреты игр. Скорее даже пейзажи, или абстрактную мазню – потому что потребителем портрета является в первую очередь модель, а не callous public.





▶ Идеи вот этого господина сформировали всю бизнес-философию...

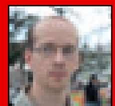
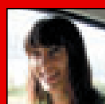
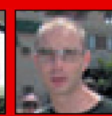
▶ ...что остро ощущается многими.

Созданием «картины игры» (мазки похожи на микроскопические буквы I, M, H и O) рецензент расписывается в собственной ограниченности: не пытается задавить читателя отвлеченными «объективными» понятиями, а получает удовольствие от собственного субъективизма. Это может вызвать согласие, безразличие, возмущение, споры на форумах и много еще чего; и всячески способствовать тому, что игроки останутся восхитительно разобщенным, гм, сообществом, а успех той или иной игры невозможно будет просчитать или с полной уверенностью предсказать заранее.

Несмотря на любые conspiracies.

Лейпдон-2 Тема

Что-где-когда-кто
Games Convention
(www.gc-germany.de),
Лейпциг, 19-22 августа,
Олег Хажинский (текст),
Наталья Тазбаш (фото)

European Games Network
(www.europeangamesnetwork.co.uk)
Game Stars Live
(www.gamestarslive.co.uk),
Лондон, 1-3-5 сентября,
Александр Вершинин (текст, фото)

Подробно
1. Sid Meier's Pirates!
2. Warhammer 40.000: Dawn of War
3. Lord of the Rings: Battle for Middle Earth, The
4. Brothers in Arms
5. Imperial Glory
6. Tom Clancy's Ghost Recon 2
7. Playboy: The Mansion
8. Settlers: Heritage of Kings, The
9. Fall: Last Days of Gaia, The
10. Rome: Total War
11. Armies of Exigo
12. Heroes of Annihilated Empires
13. Men of Valor
14. Nexus
15. LEGO Star Wars
16. Stolen
17. Pariah

Галопом
1. Prince of Persia 2
2. Splinter Cell: Chaos Theory
3. NFS: Underground 2

Не делаем
1. The Sims 2 (выходит!)
2. Codename: Panzers Phase 2 (будет интервью в сл. номере)
3. Conflict: Vietnam (уже вышел!)
4. Knignts of Honor (выходит!)
5. Starship Troopers 2004 (ничего нового)
6. Battlefield 2 (ничего нового)

Приключения роботронов

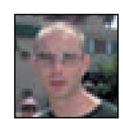


Иностранец — это не конфликт личности и места, это скорее состояние души. Я совсем не понимаю их языка, слова с пятью согласными подряд не рождают у меня никаких ассоциаций. Управляемый круизконтролем, наш автобус движется по автомагистрали со скоростью ровно сто километров в час. Говорят, здесь принято пить пиво за обедом. Водитель уходит без пива, но с эпических форм и размеров горой омлета с сосисками. Вы не подскажете, как будет «яичница» по-немецки? Спасибо.

За окном страна победивших Audi A4 Avant. В них сидят роботы, не иначе — кто еще смог бы двигаться в правом ряду вслед за грузовиком,



не проявляя признаков беспокойства? Ах, таковы правила движения. Автобус тактично обгоняют пожилые женщины на BMW. Идеальный асфальт не изранен шрамами тормозных следов, и от монотонного движения содержимое автобуса клонит в сон. Мы движемся в Лейпциг, древний город с не менее древними традициями (по одним данным) и унылый областной центр, окруженный бесконечными сельскохозяйственными угодьями (по другим). Завтра здесь откроется Games Convention 2004: пятьдесят пять тысяч квадратных метров игр и двести двадцать экспонентов, среди которых все «особо крупные».



...Ровно неделей спустя мой Ил-96 разваливается при заходе на посадку в лондонском Хитроу. Не пополам, конечно, но внутренняя обшивка потолка с громким хрустом рушится и провисает над головами вусмерть перепуганных сограждан. Запечатлевая истовый хоррор, сверкают вспышки фотокамер, россияне меняют друг другу подгузники перед выходом в город.

То же происходит с родной (сколько лет вместе, дорогая?) ECTS. Подземка и улицы Лондона пестрят странноватой рекламой Game Stars Live (слоган «Kiss your ass goodbye», снабженный девической мордашкой, — как это правильно понимать?), и ни единого признака существования ECTS 2004! Первого сентября, ровно в десять утра, возле Earl's Court Exhibition Center собирается группа из... пяти, от силы шести десятков человек. Неужели это все, кто почтит старушку вниманием?! Внутри совершенно пустые холлы, одинокий стенд «киберолимпийцев»... и ни одной игры. Значит, в Docklands?

Выставочный комплекс Excel в лондонском аналоге Выхино стал прибежищем новой для метрополии игровой выставки — Game Stars Live. Шоу открыто для самых маленьких (даже слишком маленьких, на наш очень субъективный взгляд) зрителей и продол-



жается целых пять дней, создавая тем самым здоровую конкуренцию растущей с каждым годом немецкой Games Convention. Под крылом Excel, напротив гигантского ангара Game Stars Live, приютилась и European Games Network (EGN), скромная по сравнению с консьюмеристской соседкой выставка для издателей, девелоперов и прессы (читай: КРИ). Зато оба мероприятия посетили все издательские гиганты, включая заклятых друзей Electronic Arts, Eidos и Activision, предпочитавших в последние годы (читай: угасания) ECTS проводить собственные, независимые мини-шоу в отелях Лондона и загородных резиденциях.

Торговостремительная выставка — зло особой категории. Стендовые служки стоят на своих местах не ради ублажения профессионального любопытства прессы, но исключительно во имя спасения дорогостоящей техники от деструктивных лапок вездесущих пионэров. Детишки щедро охаживают друг друга надувными фаллосами, орут, клянчат конфеты и майки. Тины пускают слюну на стендовых девочек. Родители громким мычанием отзывают помет от очередного компьютера. Кошмаръ журналиста? Несомненно. Но пусть лучше он, чем гробовое молчание ECTS.



Sid Meier's Pirates!

сайт: www.atari.com/pirates
жанр: Симулятор флибустьера
разработчик: Firaxis (www.firaxis.com)
издатель: Atari (www.atari.com)
дата релиза: Конец 2004 г.

Взрослые — детям

Как у вас с этим делом? Здесь, в Германии, очень строго. Каждый посетитель выставки, если он не безнадежно стар, не является представителем прессы или экспонентом GC2004, в обязательном порядке носит на запястье цветную ленточку. Без сегрегации по возрастному признаку посетителю на выставочных стендах делать нечего. Большинство самых интересных игр демонстрируется в затейливо оформленных кабинках, у входа в которые висит предупреждающее послание USK (это местный ESRB) и несет вахту утомленный представитель издательства.

Каждый участник выставки оформляет игровые кабинки в меру собственной испорченности. В Prince of Persia 2 можно было поиграть в каморке, стилизованной под башню замка. Splinter Cell притворился кинотеатром. На стенде Activision народ по-простецки загружали в металлические контейнеры без вентиляции, где толпы подростков, сжимая потные манипуляторы (надеюсь, их протирают спиртовыми салфетками каждые семь минут?) получали на пару секунд доступ к телу Rome: Total War или очередным «Звездным войнам». Игровые покои Atari представляли собой лабиринт, выход из которого мог найти не каждый взрослый. За соблюдением «возрастных ограничений» наблюдают сотрудники стенда, а за сотрудниками стенда наблюдают «люди в штатском» из USK. Заметив невинное создание младше 16 лет за Xbox-версией Brothers in Arms, они выгонят пацана на улицу и сурово взыщут с нерадивого издателя.

«Детям» старше 18 лет на волосатые запястья надевали красную ленточку — символ того, что время убивать полигональных китайцев и русских в Ghost Recon 2 наконец наступило.

Впрочем, немецкие законы работают и в обратном порядке, и с не меньшей пунктуальностью. Очаровательная Кристина Рихтер (Christine Richter) из CDV рассказала мне о вчерашнем госте: маленьком мальчике, на нежном запястье которого болтался красный браслет — символ совершеннолетия, артефакт вседозволенности. Где этот ребенок смог получить такой знак — непонятно, но остановить его от созерцания демо-версии «взрослой» игры «Блицкриг-2», полной сцен жестокости и насилия, не мог ни один сотрудник стенда. Есть красный браслет — имеешь полное право.

Встреча поколений

Олег: Так вот, Sid Meier's Pirates! на стенде Atari, в славном городе Лейпциге...

Скар: И ты, ты тоже попался на этот крючок! Я так и знал.

Олег: Гм... Это одна из немногих волнующих игр без всяких возрастных ограничений. Надеюсь, тебе удалось поиграть в нее на EGN — Game Stars Live. Кажется, Pirates! — только на первый взгляд калька с классического дизайна. Все эти милые детали вроде фехтования на палубе и уроков танцевального мастерства — всего лишь фасад, которым маскируются хитроумные игровые механизмы.

Скар: К чему ты клонишь? Я действительно взахлеб рубился, впечатлений масса, море, океан! Чего стоит подзор...

Олег: Не перебивай. Послушай. Как и все игры Мейера, новые «Пираты» изнутри больше, чем снаружи. Как тебе, например, возможность влиять на экономику и боевую мощь городов?

Скар: Ты умудряешься видеть стратегии в самых нестратегических местах.

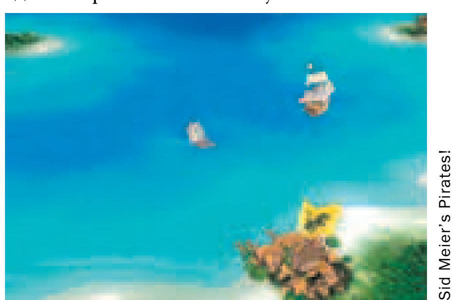
Олег: Оказалось, что AI-корабли, покидающие порт приписки, не исчезают из памяти компьютера, уйдя за пределы экрана.

Скар: Не исчезают — это точно. Я как раз хотел рассказать про тру...

Олег: Саша, я же просил! Игра заботливо следит за их перемещением: партии колонистов увеличивают население городов, спрос, а значит — цены на товары; армия делает город более укрепленным... Таким образом, эскортируя одни корабли и безжалостно отправляя на морское дно другие, мы гораздо быстрее, чем кажется, можем изменить картину локального мира — в нужную сторону. Забавная деталь: английский губернатор попросил меня эскортировать корабль, везущий предложение о перемирии в Сантьяго. Обогнав подопечного, я атаковал город и установил в нем владычество Британии. Корабль с дипломатической миссией прибыл своим чередом, но, не застав в живых испанского губернатора, вернулся ни с чем. Война между двумя странами продолжилась.

Скар: Каррамба, так ты видел ПОДЗОРНУЮ ТРУБУ наконец?!

Олег: Ну что еще за труба?



Sid Meier's Pirates!

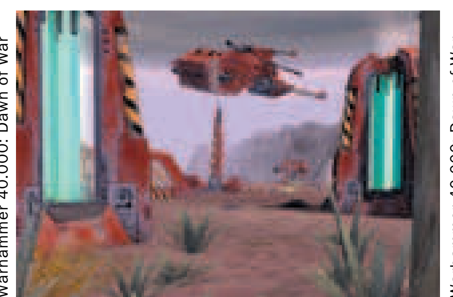


Sid Meier's Pirates!

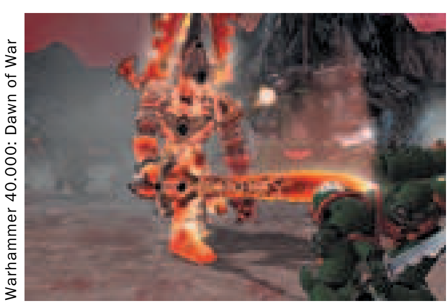




Warhammer 40.000: Dawn of War



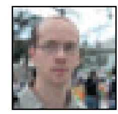
Warhammer 40.000: Dawn of War



Скар: Олег, Мейер – гений.
Олег: Кому ты это рассказываешь?
Скар: Тебе, старина. Тебе. Ты ведь помнишь обычную на взгляд «общую» карту Карибского бассейна, где мы так славно стаксель-на-брамсель? Где чайки орали в мегафон PC-спикера, а звук волны напоминал урчание унитаза?
Олег: И?
Скар: Новая графика абсолютно обворожительна, да, но, когда нажимаешь правую кнопку, появляется ОНА.
Олег: Пресловутая подзорная труба?
Скар: Именно! Ты внезапно осознаешь, что в ее маленьком снайперском окуляре видишь что-то, чего нет в пределах обозримого на экране квадрата! Ты видишь мир ЗА его пределами! Острова! Далекие паруса!! Перспектива изломана: ты наблюдаешь за кораблем сверху, а в линзах трубы вовсе не изометрия – full 3D! Ощущения: как будто ты в ласточкином гнезде и буравишь горизонт взглядом. Что там, пальмы? Неужели новый остров? А вот мелькнули и исчезли испанские цвета. Берем новый курс – и действительно находим толстую неуклюжую каравеллу. Наша «Акелла» до столь простого трюка отчего-то не додумалась... Экран буквально взрывается, ты заглядываешь за подмостки, в душу, в царство Посейдона! Аргх!
Олег: Гм... Ты сегодня не на шутку эмоционален.
Скар: Есть от чего! Те же «Корсары» со своими полигональными гекатомбами не смогли взять геймплей-барьеры, продвинуть старую мысль Мейера вперед ни на йоту.
Олег: Мейеру – мейерово.
Скар: Угу. Ты не забыл, как потешно падают с мачт крохотные человечки, как мечутся трехпиксельные карлики на палубе галеона под нашими ядрами во время боя?
Олег: Я помню, конечно, помню. Я гнался за индейским каноэ...
Скар: Ты тоже решил, что они перевозят жемчуг?
Олег: Что скрывать... отвлекся, напоролся на остров, камера нырнула ближе к земле и в сторону, я увидел свой отряд – как в старые-добрые, Саша! – бегущим через холмы к деревушке.
Скар: Как меня утомлял занудный ларочкин сити-марафон в «Корсарах» и сколь хорошо и правильно сработаны новые «Пираты»!
Олег: Загляденье. В Лейпциге был небольшой стенд, две игровые стойки, за одной час с лишним играет ребенок лет двенадцати, за другой – двое здоровых мужиков, чьи лучшие годы пришлись как раз на расцвет Pirates! образца 1987 года. Кто больше был увлечен игрой, непонятно. Дядечки пребывали в состоянии радостного возбуждения. Они хихикали, танцуя с дочерью очередного губернатора, спорили по поводу необходимости приобретения сапог-скороходов и отталкивали друг друга от клавиатуры во время сражения с испанским галеоном. Ребенок же был спокоен и не реагировал на внешние раздражители – он просто играл. Что происходило у него в голове? Чтобы знать это наверняка, люди из индустрии продали бы душу дьяволу. Понятно, что новых «Пиратов» купят все, кто в свое время... Позади, страшно сказать, семнадцать лет. Но что скажут об игре «новые дети»?
Скар: А моя версия выскакивала в ОС, как только я шел на абордаж, представляешь?
Олег: Жуть. Не повезло.
Скар: Я видел только геймплей-ролик, где на увеличенной в экран верхней палубе лихо размахивал мечом, словно юби-Принц, герой-капитан с ранних скриншотов «Пиратов!». Смеялся и гукал – как ребенок. Твоя зарисовка про взрослых детей очень точна...



Global brand manager THQ Дэвид Лэперл (David Laperle) знает о Dawn of War все, что нам нужно знать.



Warhammer 40.000: Dawn of War

сайт: www.dawnofwargame.com
жанр: Стратегия в реальном времени
разработчик: Relic Entertainment (www.relic.com)
издатель: THQ (www.thq.com)
дата релиза: Конец 2004 г.

Gore. Violence

В бизнес-закромах THQ я оказался в самый подходящий момент: global brand manager THQ Дэвид Лэперл (David Laperle), мужчина видный, весом под центнер, не меньше, обрушивал на немецкого телевизионщика удары воображаемого меча и даже пытался бить его ногами. Телевизионщик, как пономарь, повторял «окэээй» и ловко уворачивался. «В большинстве RTS юниты дерутся и умирают крайне однообразно. – Дэвид перенес фокус своего убийственного внимания на меня. – В Dawn of War ближний бой выглядит абсолютно реалистично. Юниты не

стреляют друг в друга в упор, они выхватывают мечи, топоры и начинаются работать. Вот, смотрите».

Картинка увеличилась в размерах, и мы мигом очутились в гуще сражения: генетически модифицированный герой космических пехотинцев в одиночку противостоял доброй дюжине орков, искусно и весьма реалистично охаживая их чем-то, напоминающим одновременно бензобилу, меч короля Артура и титанических размеров консервный нож.

«У нас даже для смерти заготовлено более десяти различных анимаций, – не унимался тов. Лэперл. – Воин может отрубить вам голову, расколоть ее пополам, воткнуть меч в живот и (немецкий журналист съежился в испуге. – **О.Х.**) вытащить его потом, оттолкнув тело ногой. Движок Dawn of War способен показывать все это очень крупно, с невиданной для RTS детализацией».

Детализация и впрямь для RTS совершенно избыточная – гуттаперчевая камера способна как угодно близко приближаться к обитателям вселенной Warhammer 40.000, выхватывая оскаленные морды, элементы декора на доспехах, знаки различий и согласованные с представителями Games Workshop гербы на боевых стягах. Если на ваших губах играет вопрос «зачем», немедленно отложите чтение и встаньте в угол на полчаса. Вы наказаны. Вы не в теме. Dawn of War – это последний, быть может, беглец из мира настольной тактической игры, отчаянная попытка Games Workshop не остаться навсегда в оловянно-картонном прошлом. Попыток было много, но Relic и THQ, кажется, удалось продвинуться дальше всех.



И ничего, что он похож на итальянца. Сэма Фишера мы любим совсем не за зеленые глаза.

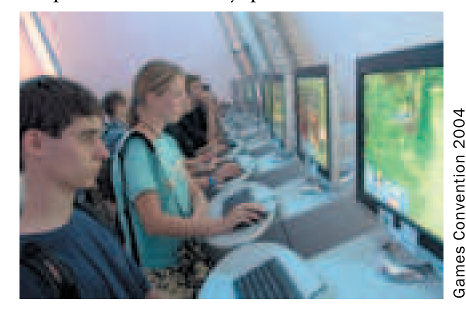
Если оставить баловство с крупными планами, которые играть, разумеется, только мешают, нам откроется следующая картина: Relic решила избавить своих морпехов от необходимости рубить лес и работать на урановых шахтах, придумав систему «опорных точек». Сражение, таким образом, приобретает позиционный характер: контролирующий большее количество опорных точек держит в руках игру. Под управлением Дэвида морпехи захватывают очередную башню и начинают создавать вокруг нее инфраструктуру – заводы, научные лаборатории и бараки. Все заказанные постройки в буквальном смысле падают с неба с пугающей скоростью и с таким утробным басом, что содрогается экран.

Управлять каждым юнитом в отдельности не обязательно – если, конечно, мы не имеем дела с героями, на которых в Warhammer 40.000, если вы не в курсе, все держится. Наш гид бесстрашно отправляет одного героя на бой с целой армией Эльдаров, и... тот вполне уверенно отбивается от нападающей нечисти. Магия? Разумеется. В техногенном мире «сорокотысячника» она называется по-другому, но разнообразие, масштаб поражения и косметические эффекты – на уровне самых высоких стандартов.

Тем временем красная полоска «хит-пойнтов» у нашего героя предательски сокращается. Обращаем внимание на синюю полоску рядом – что это? Оказывается, мораль. В настольной игре без moral check не обходится ни один ход (в Dark Omen, согласитесь, без «морали» играть было бы совсем неинтересно). Relic решила пригласить непостоянную и изменчивую гостью и в RTS. Каков результат? Юниты стали более чувствительными к происходящему на экране. Их пугают боссы, им становится дурно при виде морпехов с огнеметами, оружие выпадает из рук, и кое-кто уже подумывает о том, чтобы броситься в бегство. Вам на ум приходит слово «засада»? Это правильно.

«В WarCraft 3 юниты различаются по размеру максимум в два раза, – продолжает артикулировать Дэвид Лэперл. – Это смешно! Но никто вокруг не смеется. В Dawn of War будут юниты ГИГАНТСКИХ размеров. К сожалению, я не могу вам показать их сейчас, но, поверьте, это так». На экране творится очередной акт насилия: пальба, крики, кровь в три Енисея. Интерактивные цифровые миниатюры Games Workshop оказались куда кровожаднее своих пластиковых собратьев: в Штатах игра уже получила рейтинг «M», а что с ней придется сделать в Германии, трудно даже представить. В России, кстати, игра будет издаваться «Руссобитом-М» и Game Factory Interactive.

За соседней с Dawn of War стойкой отбивается от посетителей Олег Яворский из GSC Game World – от желающих посмотреть живого «Сталкера» нет отбоя. «Заходите к нам на стенд в Public Area, – успевает шепнуть Олег. – Мы показываем новую стратегию в реальном времени. WarCraft-киллер, не меньше». Немецкий журналист в миллионный раз повторяет «океэй» и растворяется в толпе.



Games Convention 2004



Games Convention 2004





Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

сайт: www.splintercell3.com
жанр: Stealth-шутер
разработчик: Ubisoft Montreal
издатель: Ubisoft (www.ubisoft.com)
дата релиза: Зима 2004 г.

Мокрый и довольный

Скар: Кто бананом свисает с водопроводной трубы? Кто шныряет по самым отвратным помойкам? Кто забрался на крышу соседского гаража? Кто попрал президента Комбайна? Кто ногами сворачивал шеи врагам?..

Какие шеи? Сэм Фишер не умеет ломать позвоночник!

Пришлось научиться. Новейшее приключение самого серьезного из Сэмов, двуногой небритой отмычки для всех закрытых дверей, внесет если не графическое благообразие, то новую дозу отлично анимированного насилия в каждый дом! Chaos Theory пустит головоломного и глоткорезного Сэма по следу... хакеров, информационных террористов. Путающих на завтрак карты на нью-йоркской фондовой бирже, на обед взламывающих систему обороны, а что им придет в голову к вечеру, знает только Том Клэнси и, вашими молитвами, Сэмиус Фишер.

Олег: Я стал лучше относиться к Splinter Cell, познакомившись ближе с новыми соседями на первом этаже. Разумеется, Chaos Theory показывали исключительно в закрытых помещениях взрослым с красными ленточками на запястьях и детям с бэджами «presse». Здесь, в темном зале, на меня снизошло озарение. Этот ритм идеально совпадает с моим. Влажные от дождя каменные плиты отражают тусклый свет фонарей. Улица корчится... безъязыкая. А саундтрек в исполнении Amon Tobin! Ах, если бы они убрали еще и аптечки... игра смогла бы смягчить горечь утраты Rainbow Six и Ghost Recon 2. Медитация в действии: слушать, смотреть, запоминать, думать, двигаться. Скупо и точно. Одно условие: Splinter Cell просто обязан выдавать на экран исключительной красоты картинку, иначе атмосфера стремительно обращается в вакуум...

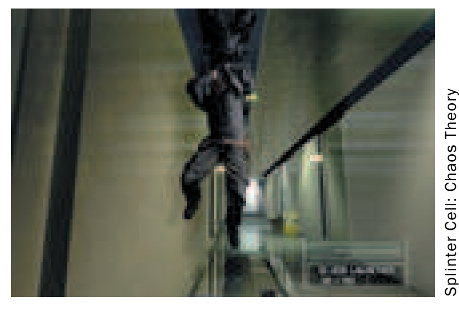
Скар: Но движок прежний, увы – придется терпеть его старческую закостенелость, полигональную скупость и бедняцкую камерность обстановки. То же со скриптами. У Сэма могут объявиться неожиданные ходы, вроде «сбрось террориста с балкона», но все они требуют четкого знания: где и как именно надо выстроить участников драмы, чтобы солист исполнил свое па на позвонках жертвы.

Олег: И все же, ты видел, как отражается свет маяка в гранях разбитого стекла? Разве эта картинка не стоит слезы великовозрастного ребенка?

Скар: Сомневаюсь. Уровень лондонской демонстрационной версии выстроен специально с умыслом постепенно скормить любознательному игроку все свежие ноу-хау прославленного душегуба. За первым же углом – огромное зеркало во всю стену. Зачем? Чтобы Сэм разглядел часовых, а они засекли его мужественный профиль. Вижу, работает. Зеркало лучше разбить.

Олег: Разбить, кстати, можно не только зеркало. Кроме шпионского «оптического кабеля» и вежливого «открыть» в Chaos Theory появилось брутальное «выломать». Предполагается, что у Фишера есть идеи насчет того, что делать дальше.

Скар: Необязательно. Некоторые обитатели Chaos Theory не спешат расстаться с жизнью. В моем случае террористический



Splinter Cell: Chaos Theory



Splinter Cell: Chaos Theory



отщепенец с громким криком «помогите!» бросился прочь из залы в поисках помощи. В зависимости от расы и вероисповедания реакция на сэмов бенефис оказывается самой разнообразной. Одни кричат: «Иисусе!», другие: «по мне фигачат всерьез!». Очень артистично вопиют, между прочим.

На рекламном плакате верную винтовку будущего в руках парнишки сменил боевой нож. И это неспроста. В стремлении ужесточить спарринг девелоперы сделали особый акцент на приемах ближнего боя. Нож плавно входит в спину и грудь абонента, помогает совершить все необходимые приготовления для «галстука по-колумбийски».

Олег: А я стал свидетелем нового многопользовательского режима Cooperation. Два Сэма Фишера, можешь себе это представить!

Скар: Нет, только не это...

Олег: Поздно, они уже здесь. Продюсер Chaos Theory Стефан Рей (Stephane Ray) клятвенно заверил, что путаницы не возникнет: игрокам дадут возможность выбрать цвет экрана рации на спине суперагента и количество зеленых глаз на маске. Два? Пять? Ты сколько себе возьмешь, Скар?

Скар: Это не смешно, коллега. С ногами и руками, этими шаловливыми конечностями мистера Фишера, тоже произошли благостные метаморфозы — заметил? Они научились душить и ломать (впрочем, про «выломать» ты уже сказал). Прилипший к потолку Сэм нежно простирает ручонки к бритой голове загулявшего часового (почему он смотрит прямо на три зеленых глаза и не видит их — вопрос вопросов!). Инстинктивный рывок, резкий поворот, щелчок... И тишина. То же с ногами.

Олег: Именно, с ногами. При работе в команде один из Фишеров пытается удержать другого на тонком тросе, отчаянно блюдя равновесие. Чем не мини-игра? Тем временем тот, второй, висит вверх ногами и, прямо как в том самом фильме про Никиту (или это был Том Круз?), ворует что-то очень важное из надежно охраняемой комнаты. Или ломает шеи патрульным (радуйся).

Скар: Очень интересно, но как я буду обмениваться со своим напарником информацией — по ICQ?

Олег: Осторожно, ты зришь в корень. Разработчики настоятельно рекомендуют голосовую связь — весь необходимый софт уже будет в игре, от нас только гарнитура и соответствующие каналы. Ты бы видел, как трогательно Сэмы Фишеры подставляют друг другу плечи и спины. Почему у нас не так?

Скар: Ты о чем? Вот еще наблюдение: пистолет обучили морочить мозги телекамерам. Таинственное красноватое свечение вышибает сознание из бдительного электронного глаза ровно на пять секунд. Успеем ли? Должны.

Олег: Минутку, я уже пользовался этой штукой в Pandora Tomorrow...

Скар: Не будь занудой! Наконец, канадские игроделы открыли для себя семьдесят процентов земного шара. Воду. Жидкость струится по щетинистой морде Сэма, ею пропитан его костюм, росой блестит на оружии. Но самое ужасное — потоп. С новым интерфейсом, который помимо датчика видимости/освещения оснащен подлым звуковым сенсором, путешествовать по затопленной комнате, равно как и по руслу реки, очень и очень опасно. Громко. Каждый хлюп заставляет мерзкий прибор зашкаливать и ставит на уши бдительных патрульных. А они, между прочим, японцы. С ними шутки плохи.

Продюсер Splinter Cell: Chaos Theory Стефан Рей (Stephane Ray): «Game.EXE? Снова на русском? Ребята, вам пора подумать над французским изданием».

Олег: Ну вот, а ты говоришь «движок старый»...



The Lord of the Rings: Battle for Middle Earth

сайт: www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth

жанр: Стратегия в реальном времени

разработчик: EA LA (www.dreamworksgames.com)

издатель: EA Games (www.eagames.com)

дата релиза: Ноябрь 2004 г.

Die Schlacht um Mittelerde

Олег: Саша, кажется, я снова влюблен.

Скар: Кто она? Официантка? Оператор машинного доения? Дитя цветов?

Олег: Что за глупости! Подожди, расскажу все по порядку.

Скар: Весь внимание.

Олег: Недавно мы с Натальей чуть не погибли на стенде Electronic Arts — нас засосало в гигантские жернова этого механизма, мы

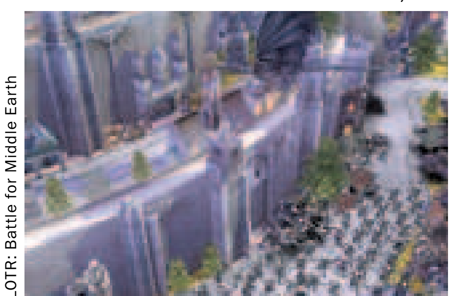
потерялись, потом нашлись, потом снова потерялись и очень долго не могли обнаружить лаз на свободу.
Скар: Звучит скорее пугающе, нежели, гм, обворожительно. Что опять натворила EA?
Олег: Стенд представлял собой нечто среднее между круговой панорамой (Бородинской, Севастопольской и т.п.), кинотеатром IMAX и той безумной дискотекой на Бора-Бора, название которой я так и не смог запомнить. Желающих запускали внутрь на диваны...
Скар: О!
Олег: А те, кто не поместился, оставались стоять по периметру, который вскоре приходил в движение. На круговом экране под цветомузыку и 100 киловатт звука бесновались по очереди селебритиз из EA Sports, люди в касках времен Второй мировой, истребители-бомбардировщики, силы Тьмы и домохозяйки из The Sims 2.
Скар: Новый способ пытки? Пакеты выдавали?
Олег: Какие пакеты, Саша?! Через полчаса вращения у всех присутствующих отказывали не желудки — мозги, и тогда их (присутствующих, не мозги) через специальные сливные отверстия сбрасывали в игровые зоны. В одной из таких зон я встретил игру своей мечты.
Скар: Ужасъ. Нетрезвый, отцентрифуженный...
Олег: Ее название я запомнил сразу и навсегда, запиши: Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde.
Скар: Дер херр дер ринге? Шлахт миттелерде? Что за друидская ахинея?
Олег: Вершинин, перестаньте кривляться: Lord of the Rings: Battle for Middle Earth!
Скар: А.
Олег: Перед TFT-монитором неприличных размеров и с форм-фактором 16x9 стоял толстяк с отвисшей челюстью и заворожено двигал мышью. На экране творилось нечто невероятное. Это была, вне всяких сомнений, стратегия в реальном времени — только из далекого будущего. На соседних мониторах крутились RTS сегодняшнего дня Armies of Exigo и Knights of Honor — хорошие, качественные вещи. Глядя на них, я мог точно сказать: вот полигональные юниты, вот ландшафт, вот текстуры, вот замки.
Скар: Твоя профессиональная наблюдательность никогда не вызывала сомнений. Но вот влюбчивость...



Старший продюсер EA Гарвард Бонин (Harvard Bonin) и его детище: «Системные требования для Battle for Middle Earth? Дайте сообразу... GameBoy Advance?»

Олег: В Die Schlacht um Mittelerde происходящее воспринимается на каком-то ином энергетическом уровне. Нет юнитов — есть армии, нет «карты уровня» — есть будто бы вырванный из реальности фрагмент изображения, вид сверху. Качество сборки — запредельное. Ни одного шва, ни одной склейки — здания держатся на земле так, как будто стояли здесь всегда, а не были построены при мне.
Скар: Олег...
Олег: Огромные (я имею в виду — огромные) тролли с хрустом вырывают вовсе не игрушечные деревья и отправляются месить армию светлых. Анимация? Количество полигонов? Не смешите. Это уже не игра, это съемки с вертолета авиакомпании Middle Earth Airlines. Град камней из катапульт валит монстров на землю, они неуклюже ворочаются, встают, снова идут в атаку, прикрываются лапами от горящих стрел, бьют деревьями наотмашь, отправляя в полет сразу пять или шесть воинов, снова получают по голове камнем, снова падают...
Скар: Олег!
Олег: Теперь представь, что этот пронзительный спектакль — лишь часть общей картины, всего лишь одна десятая из того, что происходит на антропоморфном экране TFT-монитора. Где обман?
Скар: Я. Ее. Видел.
Олег: Правда?
Скар: Правда-правда. В Лондоне «Средиземлю» подавали без вышеописанной помпы, в ряду из семи крохотных (какие там «шестнадцать-на-девять»!) мониторчиков.
Олег: Изуверы.
Скар: Напротив. Так лучше. Да, широченные стены крепости поражают воображение — на них можно припарковать не жалкое стадо лучников, но целую дивизию мамонтов-убийц. Великая Кастрюльная Стена! Да, детализация в стиле Age of Empires: птички, зайчики, трепетные лани и таунхаусы. Но тягаться в привлекательности с той же Warhammer 40K? Очень сомнительно.
Олег: Это была миссия «Оборона Хельмовой пади», Саша. Огромный уровень до времени гол: до атаки армии орков — десять минут, и еще очень многое нужно сделать... Пустырь перед крепостью скоро станет черным от крови — сколько персонажей они собираются показывать на экране одновременно?
Скар: Юнитов довольно много, чистая правда. Не Rome: Total War, конечно, но штук пятьдесят единовременно я точно примечал. Гну-


LOTR: Battle for Middle Earth


LOTR: Battle for Middle Earth

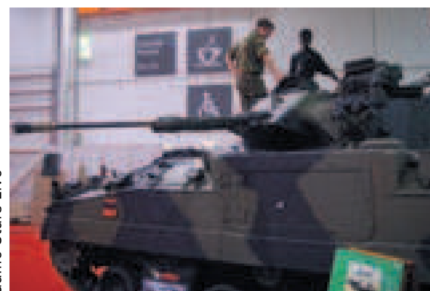




Game Stars Live



Game Stars Live



мы с длиннющими мечами, анимация несинхронизирована, все вместе действительно внушает чувство уважения к.

Олег: Пятьдесят? «Триста. Может быть, пятьсот», — отвечает на твой выпад продюсер Battle for Middle Earth Гарвард Бонин (Harvard Bonin). Два часа спустя мы переместились в бизнес-центр EA на презентацию для прессы: «Наша задача — создать у игрока ощущение, что он находится внутри кинофильма...»

Скар: Вот-вот. Лицензия New Line Cinema, логотипом которой было заклеймено все вокруг.

Олег: Народ спрашивает про системные требования — парень отвечает: «Ммм, дайте подумать... GameBoy Adavance? На самом деле мы еще ничего не решили. Что-нибудь в районе третьего Pentium». Присутствующие скептически чешут в затылках — и ежу ясно, что Battle for Middle Earth, жемчужина ПК-платформы, никогда не опустится до консолей и в муках сдохнет на low-end-видеокартах. Что внутри этого черного ящика заставляет черный глаз исходить злобой в окружении Темных заклинаний? Откуда (вслед за Балрогом) этот шлейф из раскаленного воздуха и пиротехнические эффекты на половину экрана? Почему каждый камень в этой пещере отбрасывает рваную черную тень? Тучи расходятся, и косые лучи света освещают дерущихся друг с другом орков — эти ребята просто не в состоянии сидеть спокойно, как, впрочем, и все остальные обитатели игры.

И вот орда двинулась на крепость, и первые орки уже тащат свои лестницы к стенам...

Скар: Все сцены — ты заметил? — прямиком из оригинальной киноэпопеи. Ролики на движке, кстати, очень даже ничего — чувствуется сценарный запал и операторская удаль. Интересно, кто это так расстарался?

Олег: Цитирую мсье Бонина: «Теперь мы называем их EA Los Angeles, это те самые ребята, что создали C&C: Generals, Red Alert 2 и все аддоны, а также пару других игр, о которых вы ничего не знаете, потому что они получились плохими и мы их закрыли». От себя добавлю, что разработчики отнеслись к «наследию профессора» расслаблено — ведь у EA лицензия на фильм, а не на книгу. Балрог, о котором мы должны слышать только в сказках, будет появляться в кадре довольно часто, ведь «он эффектно выглядит».

Встретить трехметрового повелителя Тьмы в окружении..как их... Назгулов посреди хорошо охраняемой бизнес-зоны — серьезное испытание для нервной системы. В Назгулов, кстати встроены противно верещащие динамики.

Скар: Вот оно! Разложенческий конформизм! Плутократская проституция!

Олег: СКАР!

Скар: Эээ. Женофобствующие свиньи-захватчики?

Олег: Орки, гоблины, урук-хаи, олифанты, гигантские орлы. Никаких свиней, только армия мертвых. Тени падших воинов, кстати, вводят компьютер в состояние комы. Он — зависает.

Скар: Мне больше понравились спеллы на пол-экрана и гигантские валуны, швыряемые катапультами в свору нечисти...

Олег: А мне исключительной красоты главное меню — трехмерная карта Средиземья, от Шира до Мордора. Живет собственной жизнью — если бы развороты книг были столь же интерактивны!

Скар: Ты хотел сказать «обложки фильмов от New Line»?

Олег: Бонин, кстати, щелкнул курсором где-то в районе Мории и заговорщицки молвил: «Сюрприз! Нам пришлось разработать специальный движок, чтобы главный герой и его друзья могли побродить по подземельям. Это будет игра в игре, что-то из области Diablo или...» Ты помнишь миссии с Таней из Red Alert?

Скар: Помню. Кошмаръ.

Олег: Но самое интересное произошло потом. Вернулся домой, дрожащими руками достаю цифровой пресс-пак EA...

Скар: Он впивается тебе в мизинец?

Олег: ...открываю папку «Screenshots» — и ничего не происходит. Обычные картинки из большой и красивой RTS.

Скар: Именно. Оклемался. Поздравляю.

Олег: Саша, я все же опасаюсь за свое здоровье. Нам таки промыли мозги в тобоггане EA? У меня в правой лопатке имплантат?

Скар: Не переживай. У меня тоже.



Brothers in Arms

сайт: www.brothersinarmsgames.com

жанр: «Most realistic and authentic WW2 shooter ever»

разработчик: Gearbox Software (www.gearboxsoftware.com)

издатель: Ubisoft (www.ubisoft.com)

дата релиза: Ноябрь 2004 г.

Братья и сестры

Олег: Саша, а как тебе свистопляска с WW2-шутерами? Я отключился на втором или третьем, уже не помню точно.

Скар: Хуже них – только идиотские антитеррористические симуляторы спецназа. Их патриотическое амбре вызывает у меня морскую болезнь. Хотя во всех этих «братьях», «медалях» и «зовах» я и сам основательно заплутал.

Олег: Открыть тебе секрет этого конвейера? Такие игры размножаются почкованием: команда, выпустившая мегахит, делится ровно пополам, вторая половина находит нового издателя и еще больше денег, меняет название игры, тогда как другая часть краснознаменного коллектива продолжает работать со старым материалом и паблишером...

Скар: ...А мода на Вторую мировую все никак не проходит, лукавый ее подери. Меня изрядно веселит узость демиуржьего кругозора: заметил ли ты, что кроме «Дня «Д», Сталинграда и взятия Берлина в этой чертовой войне не было интересных для нынешнего индустриального баснописца баталий?

Олег: О да. Представь себе: впечатлительный и неопытный, я бродил от издателя к издателю, и везде мне казалось – ну вот, наконец-то, большое и светлое, новый ориентир. Вскоре выяснилось, что таких ориентиров – на каждом стенде. Столь яркие и живые поначалу восторги по поводу motion blur и сверхточно выстроенных скриптовых сцен через пару дней поистерлись, и в памяти осталась только одна игра...

Скар: Дай угадаю: Brothers in Arms?

Олег: Она. Gearbox и Ubisoft специально для нас устроили импровизированную пресс-конференцию:

«На данный момент мы находимся в середине процесса лицензирования графического движка, поэтому я прошу вас не строить никаких предположений и тем более не сообщать о них в прессе», – заметно смущаясь, попросил Марк Тарклиф (Marc Tarclif), продюсер Brothers in Arms. Если помнишь, Gearbox не новичок в индустрии, команда функционирует с 1999 года, но до последнего времени занималась в основном портированием чужих игр на ПК и выпечкой аддонов. А вот Brothers in Arms выступает уже в тяжелой весовой категории – вместе с такими гигантами, как Medal of Honor и Call of Duty. И выглядит пока очень убедительно.

Скар: В Лондоне были только приставки, увы! Хотя общее впечатление можно составить и по этим кодокультяпкам. Игра яркая, палитрой почти веселая, затмевает собой даже броскую по определению MOHAA: Pacific Assault, где военное дело, замечу, вершится не в суровых европейских погодах, а в условиях райского тропика. Тем не менее пальма художественного первенства, на мой взгляд, явно за Brothers in Arms.

Олег: Вот чем отличается чисто консьюмеристское мероприятие от трейд-ивента! ПК-версия в недрах пресс-кабинок Ubisoft в Лейпциге не идет ни в какое сравнение с выставленными на общее обозрение Xbox- и PS2-инвалидами. Эта выставка убедительно показала: технологический разрыв между возможностями современных (и дорогих!) ПК и консолями в очередной раз достиг критических пределов.



Brothers in Arms



Brothers in Arms



Скар: Мне показывали Xbox...

Олег: Если на Xbox игра выглядит хоть как-то, то на PS2-версию после получаса, проведенного в кабинке Ubisoft, без слез жалости смотреть невозможно.

Скар: Так тебя тоже мучили?!

Олег: Пытали! Поначалу. Зато в ПК-коде Brothers in Arms разрешения выше, трава гуще, краски сочнее, кожа пористее, и, пусть всезнающий коллега Лаптев назовет этот эффект правильно, картинка подернута эдакой ностальгической вуалью. Я внятно изъясняюсь?

Скар: Впитал все, кроме вуали, дружище. Как, кстати, выглядело ваше демо? Мой братский крестовый поход против немецко-фашизма стартовал возле отменно дохлой коровы, лежавшей прямо поперек дороги. «Зеленые» будут в ярости. Корова! Ха!

Олег: Мы обошлись без живодерства. «Секретчик» Марк Тарклиф отправил нас с Натальей на борт самолета, на календаре D-Day, авиационные моторы ревут, в иллюминаторах крылатая армада, канонада зениток, самолет качает, кто-то из соседей весьма реалистично мечет харчи, и в этот момент близкий разрыв вскрывает аэроплан, как консервную банку, — и люди валятся в пропасть. Одни зрители, не мигая, смотрят в экран, другие (носороги, огрубели) зевают, а Марк уже грузит уровень: «Первые несколько миссий игрок будет занят поисками своих на вражеской территории».

Марк Тарклиф (Marc Tarclif), продюсер самого многообещающего WW2-шутера Games Convention 2004 Brothers in Arms, влюблен в свое детище. И это, кажется, взаимно.

Скар: В таком случае меня забросили чуть дальше — своих я уже нашел (сморкаются, чешутся и острят — все так, как ты рассказывал), а в качестве первого боевого был вынужден выслушивать подержанного вида сержанта, который, повинуясь скрипту, чуть не размозжил мне глаз-камеру своим очень твердым на вид шлемом. Ненавижу, когда люди при виде героя вдруг разбегаются и пытаются пырнуть тебя собственной головой, а при разговоре стоят вот так близко!

Олег: Да не волнуйся ты, сценаристы что-то недокрутили — бывает.

Скар: Хи-хи. Сейчас я расскажу тебе, как и что у них бывает. В общем, как только сарж отчеканил свое, немецким пушкарям разрешили начать артобстрел, а их пехоте — атаку. Наши врассыпную. И вижу я, веришь ли, как с одной стороны очаровательной колхозной телеги с сеном приютилась пара немцев с винтовками, а с другой — два солдата-освободителя. И те, и другие аккуратно выглядывают из-за тележного края и ведут очень даже бурную перестрелку. Если бы расстояние между ними превышало хотя бы полтора метра, я бы аплодировал стоя... А так — икал от смеха, поминал Цукеров и «Голые пистолеты».

Олег: Нет...

Скар: Да, Олег! Но спорить не буду, изделие Ubi оригинально. По крайней мере лошадей, коров и прочий скот вповалку в игровых палестинах я еще ни разу не видел. Плюс очаровательная функция «тактического» взгляда на солдатскую жизнь.

Олег: И верно: здесь Brothers in Arms делает Medal of Honor и Call of Duty ручкой и отправляется в страны, где до того бывали только Rainbow Six и Ghost Recon. Если в «классических» WW2-шутерах игрок вместе с накачанными под завязку скриптами AI-собутыльниками перемещается по узким коридорам Q3-уровней в поисках проблем на свою г., в Brothers in Arms от нас могут потребовать вести себя проактивно и вдумчиво. Эта игра — народный тактический шутер: каждый боец в нашей команде способен действовать самостоятельно, но готов исполнять команды, и у каждой группы своя роль — разведка, захват, огневая поддержка...

Скар: Задействовать все это с приличествующей моменту вдумчивой миной на лице мне, разумеется, не удалось. Мои несчастные сослуживцы то и дело получали спонтанные приказы окружить меня, охранять тухлую буренку или помочь огнем немецкому взводу.

Олег: Тебе придется запомнить армейское правило четырех «f» (find, fix, flank, finish). Каждому обнаруженному «контакту» с почетом присваивается кругляш-маркер, который будет висеть на экране до самой его, врага, гибели. Теперь игрок, во-первых, будет лучше ориентироваться в происходящем, а во-вторых, сможет одним движением мыши направлять огонь своих людей. Каждая стычка с противником — небольшая тактическая головоломка. Обнаружили неприятеля, подавили огнем, зашли с фланга, атаковали, взяли тепленьким.

Скар: Не провоцируй меня на грубую англосаксонскую ругань (четырежды) с этими твоими «f»! Со squad-контролем у меня, увы, ничего не получилось.

Олег: Я знаю, звучит сложно, но Марк — свидетельствую! — действительно обходился в управлении только мышью. Его бойцы, понукаемые «ситуационным искусственным интеллектом», двигались вдоль стен, искали укрытие и орали «мы все умрем» под ураганным обстрелом.

Скар (в сторону): На самом деле они орали кое-что похуже, но не будем расстраивать ОМХа.

Олег: Так вот. В нас стреляют — на стекле камеры кровь. Марк нажимает «пробел», и... (я хочу эту игру прямо сейчас!) время останавливается, на экране появляется та самая тактическая карта, «вид сверху». Оценить ситуацию, придумать план действий, нажать «пробел» еще раз и воплотить план в жизнь. Разве не об этом мы грезили жаркими южными ночами?!

Скар: Определенно, стопроцентно не об этом!

Олег: Неподалеку от нашего отряда с тяжелым уханьем рвется бомба — взрывная волна (это не передать словами!) буквально накрывает блиндаж, солдаты бросаются на землю, держась за каски...

Скар: Мне больше понравилось то, как фрицы вжимали головы в плечи, когда мои пули, направленные неумелым аналоговым джойстиком геймпада, решетили очередную каменную кладку. А потом я подбежал к одному вплотную, прицелился и стал палить. Он, бедняга, так и не разглядел меня через плетеную изгородь. Сидел и глотал пули. Не знаю, Олег, чесслово, Gearbox надо серьезно работать с искусственным интеллектом. Иначе придется довольствоваться сетевыми баталиями.

Олег: Многопользовательский? Нам его показывали. Красиво, с участием аутентичных AI-ботов. Расклад «четыре на четыре» плюс роботы — интеллектуальная перестрелка с участием железных мозгов и белковых командиров. Вполне адекватное развлечение.

Скар: Танки?

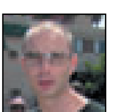
Олег: Один или два на уровне, не больше — их тяжелые гусеницы рушат баланс.

Скар: Системные требования?

Олег: Как у Xbox, но ты, надеюсь, помнишь про ностальгическую дымку, зеленую кровь и сочную траву по пояс?

Скар: Олег, это называется «патина».

Продюсер обоих «Принцев» Бертран Гелиас (Bertrand Helias) не похож на человека, который только что разрубил на куски свыше пятидесяти очень плохих парней и справился с трехэтажным боссом уровня из Prince of Persia 2.



Prince of Persia: Warrior Within

сайт: www.princeofpersiagame.com
жанр: Action/adventure
разработчик: Ubisoft Montreal
издатель: Ubisoft (www.ubisoft.com)
дата релиза: Зима 2004 г.

Мальчик для битья

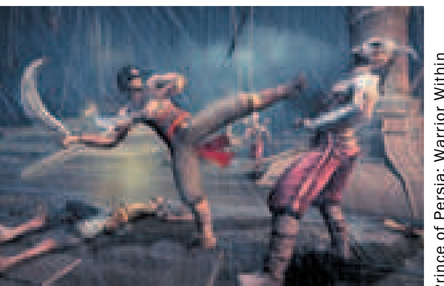
Скар: Олег! Я давно хотел обсудить с тобой одно удивительное противоречие, своего рода обскуру. Речь, конечно же, о двойственном отношении к последним частям Prince of Persia.

Олег (открывает историю болезни): Говорите, я слушаю.

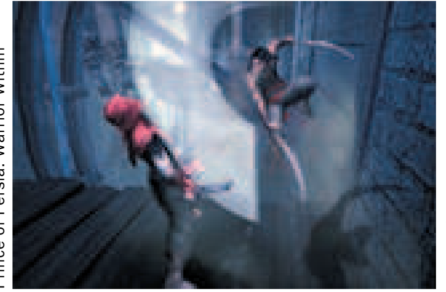
Скар: Игра вызывает у меня восторг, чистое эстетическое наслаждение — но только тогда, когда я наблюдаю за злоключениями и подвигами Принца со стороны, в роли зрителя. Стоит подойти к клавиатуре, взять в руки мышь или, чего доброго, геймпад, как очарование оборачивается разочарованием, цельность атмосферы разлетается вдребезги, и я остаюсь один на один с каким-нибудь злоумышленным столбом или стеной, препятствием, которое отрицает мои попытки одолеть его со стоицизмом древнегреческого ученого мужа. Как такое может быть?

Олег: Все просто, это называется зрелость. Ты уже не готов тратить битый час на решение акробатической загадки, которой на самом деле не существует. Признаться, и я остановился на одном из таких невыносимых моментов. К счастью, мы играли в гостиной на PS2, и в комнате хватало жадных рук, готовых подхватить падающее знамя. Кстати, ты обратил внимание на этот феномен: стоит тебе подсадить на игру кого-нибудь из родных или знакомых, собственное увлечение как рукой снимает. Ты получаешь удовольствие от наблюдения за процессом, но садиться за компьютер уже не...

Скар: Кому тут нужна помощь: тебе или мне? Так вот, попасться в сладкие восточные сети Warrior Within было несложно — вступительный ролик туго начинен зарядом обворожительных сцен. Зарисовка начинается с укутанной в плащ фигуры Принца, мрачного, заросшего и основательно заматеревшего, и заканчивается солидной декапитацией. В промежутке ищите кордебалет, боевую пласти-



Prince of Persia: Warrior Within



Prince of Persia: Warrior Within



ку мастеров кунфу и вкусный хлюп, с которым мечи Его Высочества пронизывают кожистые и мясистые ткани обступивших его громил. Сочно. Смачно.

Олег: Невероятное качество. Сколько все это стоит? У меня из памяти не выходит пустая форма логотипа, которую медленно заполняет содержимое: густая жидкость темно-красного цвета... Неужели кровь?

Скар: Море крови! Уже освидетельствованный корабельный демо-уровень с нынешней E3 чуть подвинтили, подкрасили... и основательно раскачали. Камера беснуется вслед за волнами, палуба ходит ходуном, над ней хлопают паруса, маятниками носятся оторванные ванты. С них кошками соскальзывает любимая пища Принца, зомби. Взмах уродливой кривой сабли — и игровая камера в щегольском сло-мо визирует взаправдашнее повторение трюка с отделением черепа от подгнившей тушки. Принц рисуется, орудие убийства зловеще блестит гранями, хлещет фонтаном кровь, а голова... голова футбольным мячом, истово вращаясь, с великим достоинством удаляется через весь экран за кулисы. Я выдыхаю. Мощно.

Олег: Дышите глубже! Во время демонстрации подобных трюков в Германии некоторые журналисты падали в обморок — они прожили лучшие годы в уверенности, что кровь зеленого цвета, а в жилах большинства монстров текут разноцветные сияющие огоньки, которые мощной струей...

Саша: Ха-ха-ха! Но слушай дальше: отныне кровавое действо ни на секунду не задерживается, даже идет впереди расписания. Принц юлой взмывает в воздух, делает классический тройной тулуп (Виктор Петренко сохнет от зависти) и обрушивает лезвия на оперативно подставленную и-интеллектом жертву. Унять героя нет никакой возможности. Он упирается каблуком во вражеский живот и разом сепарирует себя от нападающего: первый в изящном кувырке приземляется в боевую стойку, второй отлетает в сторону, обиженно зажав руками уязвленное солнечное сплетение. В следующую секунду неуемный Принц отскакивает уже от борта, сабля — штыком перед собой, и нанизывает кого-то на лезвие, как на хороший шампур. Публика беснуется.

С течением лет Наш Парень из миляги в белом спортивном костюме превратился в мрачное черноземное подобие певческого Принца, коего ныне называют просто «Sign».

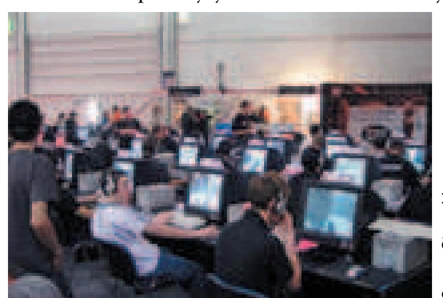
Олег: Новая файтинг-система! Бертран Гелиас (Bertrand Helias) из Ubisoft Montreal (удивительный человек, ты, конечно, знаком с ним) поведал при личной встрече: команда прикоснется отверткой к идеально отлаженной машине «Принца» в двух точках: регуляторы «готика» и «мрак» будут выведены на максимум, а геймплей... станет другим. Спарринг с многочисленными противниками перестанет вызывать у игрока ощущение не вовремя наступившей рекламной паузы. Восемнадцать, если не ошибаюсь, secondary-видов оружия. И меч — который с продвижением в пространстве игры будет становиться все длиннее, острее и опаснее. Кстати, ты заметил, играть теперь будем поочередно в прошлом и будущем. Одни и те же готические лабиринты придется посетить несколько раз, и будущее связано с прошлым прочными нитями: стоит натворить что-то в «тогда», как результат не замедлит обнаружить себя в «сейчас».

Скар: Невероятно интересно, но позволь мне дорассказать про поединок... Скрипт выталкивает на сцену большую женщину с угловатым полигональным седалищем. Принц только что благополучно отфехтовал сразу с двумя партнерами (оба лежат без признаков жизни), он обменивается репликами с новым, явно более серьезным противником. Слова растворяются в выставочном гаме, раскрывшей рты общественности остается лишь следить за жестокой сечей на мостике. К чести сценаристов, выступающие не раз сходятся в голливудском сабельном клинче, чтобы обменяться еще толикой изысканных любезностей. Рты кривятся, глаза сверкают, а дама, изловчившись, модной «вертушкой» отправляет Высочество в бессознательное. Затемнение. Занавес.

Олег: Мне повезло стать свидетелем другой сцены. Бертран атаковал исполинское чудовище, одолеть которое, казалось, не сможет и армия Принцев. Виртуозно управляясь с геймпадом, продюсер второго «Принца» держался позади монстра, нанося ему удары по сухожилиям. Буквально на мгновение исполин скорчился в приступе боли, и Принц мигом оказался у него на загривке, продолжая шинковать увальня ятаганом. Босс уровня (ни у кого из присутствующих не осталось сомнений, это был именно он) просто схватил Принца и с немыслимой силой ШВЫРНУЛ его в дальний угол дворцовой залы. И что ты думаешь? Бертран...

Скар: ...отмотал время назад и впредь вел себя более аккуратно. Известный трюк. Ах, если бы вся игра представляла собой один непрекращающийся бой. Я боюсь даже предположить, сколько подлых, дышащих ненавистью к моим барсуковым акробатическим способностям столбов и стен окажутся между мной и этим вот красивым кораблем. Что за пытка эти «Принцы»!

Олег: Ты хочешь поговорить об этом еще?



Game Stars Live



Game Stars Live





Imperial Glory

сайт: www.imperialglory.com

жанр: Эпическая походовая стратегия/RTS

разработчик: Pyro Studios (www.pyrostudios.com)

издатель: Eidos Interactive (www.eidos.com)

дата релиза: 1 квартал 2005 г.

Спокойная сила

Невероятно, я чуть было не пропустил главную стратегическую игру Games Convention! Скромных размеров вагончик на отшибе мало чем любопытного для ПК-адепта стенда Eidos имел всего одну дверь и огромного гусара (или это гардемарин?) на стене. Никаких длинноногих моделей с выразительным декольте, никаких рыцарей с мечами из папье-маше, бесплатных маек и аэродромного звука. Скромная надпись: «Imperial Glory». Около двери истомленная очередь из мужчин среднего возраста, многие из которых не пользуются гелем для волос. Заинтригованный, я присоединился к ожидающим.

Через пять минут дверь распахнулась и человек со стопроцентным британским прононсом пригласил нас внутрь. Помещение оказалось микроскопическим VIP-кинотеатром на десять персон. Свет померк, и на экране появилась... боже, в это невозможно было поверить. Представьте себе Total War, каким его сделал бы сегодня Сид Мейер. Немножко игрушечным, но без унылых однообразных ландшафтов, кособоких воинов на трехногих кобылах, устаревших графических эффектов и скрученных параличом анимационных последовательностей. Помните времена, когда великий старик принялся реанимировать жанр варгеймов в своей серии Gettysburg? Ради всего святого, не листайте архивы — технологии бесконечно устарели. Воссоздайте свои ощущения от игры. Вместо убитых текстур и плохо подогнанных к местности зданий — мягкие краски, сложное небо, почти настоящий рельеф и деревья, немного игрушечные, но зато очень живые здания и, главное, похожие на настоящих оловянные солдатики в полном 3D. Неужели кто-то наконец смог дать облевившимся парням из Creative Assembly хорошего пинка?

Иниго Винос (Inigo Vinos) из Pyro Studios и Марк Кристи (Mark Christy) из Eidos открыли на GC2004 небольшой VIP-кинозал, который пользовался неизменным успехом. Давали все время одно и то же: Imperial Glory.

Человеком с британским произношением оказался Марк Кристи (Mark Christy), продюсер Imperial Glory из Eidos Ltd., London. В течение получаса он к полному восторгу присутствующих совершенно спокойно, методично, без лишней экзальтации рассказывал об игре нашей мечты. Играл же в нее человек с печальными карими глазами — вы угадали, Иниго Винос (Inigo Vinos), маркетингвый гуру Pyro Studios. Неплохая, замечу, пара, потому что творить на экране ТАКОЕ и одновременно использовать обороты вроде «прошу обратить ваше внимание на отлетающие головы кавалеристов в левом нижнем углу экрана» простые смертные вряд ли способны.

Что же я видел... Двухэтажное здание с колоннами на высоком холме, осенний лес в низине. Плавающая камера поднимается высоко в небо — у нас этап расстановки войск, сооружение придется оборонять. Сильная артиллерия позволит нам охладить пыл наступающих, однако надо быть готовым к тому, что часть отрядов доберется до вершины холма. Время пошло. Иниго отправляет группу пехотинцев в здание, и воины совершают невероятный для Total War маневр: по очереди забегают в дом, занимают окна (мы отчетливо видим их ружья), а те, кому не хватило места внутри, выбирают тактически безупречные позиции за углами и колоннами.

«Наступление началось», — бесстрастно констатирует Марк. Словно подтверждая его слова, Иниго поворачивает камеру — далеко внизу противник разворачивает свои полки. Каждому, кто играл в Total War, знакомо чувство легкой, элегической безысходности, которое возникает при виде значительно превосходящего вас по силам противника. Один за другим отряды вражеской конницы взбираются по холму. «Добавим немного артиллерии». Ба-бах! Пушечные ядра взламывают безупречный конный строй, поднимая в воздух комья земли и фрагменты тел. Еще залп! Артиллерии вторят мушкеты. Силуэты живых и мертвых растворяются в пороховом дыму. Оператор Винос явно работает на публику, намеренно превращая поле боя в кровавую баню. Разве могут пушки перезаряжаться так быстро?.. Зрители между тем в абсолютном восторге. Наши пехотинцы расправляются с выжившими после артобстрела, дезориентированными, испуганными всадниками. Тем временем враг разворачивает на позиции свою артиллерию. Через три минуты деревянное здание, в котором укрылись наши солдаты, с грохотом рушится. Модель повреждений? Невероятная. После диетической, на пару вареной Rome: Total War нынешняя Imperial Glory выглядит эдаким шампуром сочного шашлыка из осетрины.

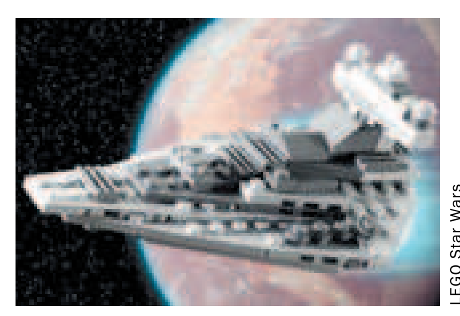


Imperial Glory

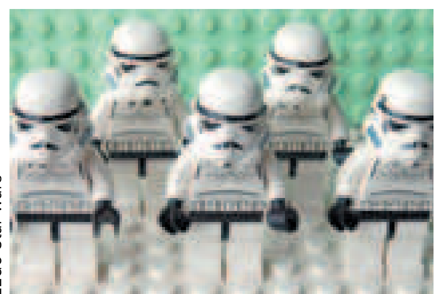


Imperial Glory

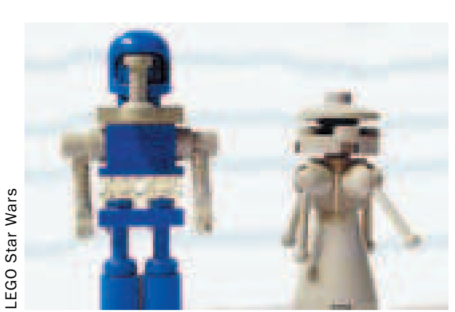




LEGO Star Wars



LEGO Star Wars



Слишком хорошо для стратегической игры на историческую тему, такого просто не может быть.

Если бы Кристи прекратил рассказывать об игре прямо сейчас и включил свет, зрители поаплодировали и разошлись бы по домам абсолютно счастливыми. Однако презентация только началась. За пределами убедительных RTS-ландшафтов Imperial Glory есть разумная жизнь — нас ждет походовая стратегическая игра, нечто близкое Total War или бесконечным вариациям на тему Europa Universalis. Трехмерная карта Европы с пижонским мушкетом в том месте, где полагается быть Азии, старомодные фишки войск, экономика в провинциях, дерево технологий, мудреная дипломатическая система, исторические кампании, режим «песочницы», мультиплейер... И это еще не все. В Eidos замахнулись на аудиторию Age of Sail 2 — морская гладь, тонущее в воде солнце и бригантины в исполнении Pyro Studios выглядят ничуть не хуже, чем у «Акеллы».

Амбиции испанских конкистадоров, если честно, пугают. Сделать игру для всех и обо всем невозможно, но, кажется, в Eidos решили всерьез подвинуть Total War и заодно проглотить все, что ползает вокруг. Как это будет играться? Не слишком ли много специальных эффектов на поле боя для стратегической игры? Где нам взять такие компьютеры? К сожалению, об этом мы узнаем только в следующем году. Стратегия боевых действий приблизительно ясна: разработчики из Pyro решили противопоставить эпическим, широкоэкранным баталиям Total War с тысячами и тысячами статистов чуть более компактные, обозримые и куда как живее детализированные сражения. Кто победит? Неизвестно. Интрига? Еще какая.

LEGO Star Wars



жанр: Дурашливый action

разработчик: Traveller's Tales (www.t-tales.com)

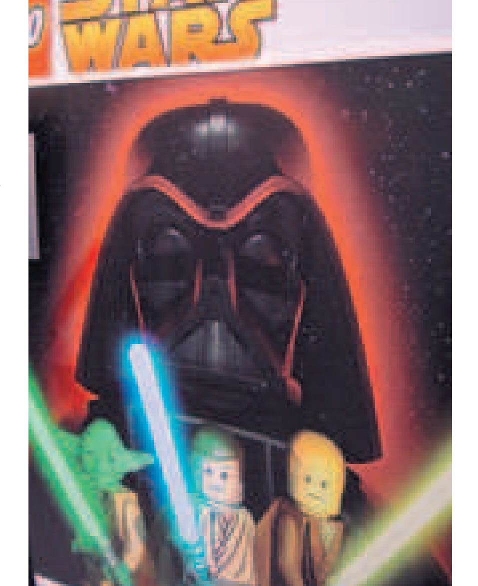
издатель: LucasArts (www.lucasarts.com)

дата релиза: Апрель 2005 г.

Сила в кирпичах

Game.EXE до сих пор не уверен, является ли данный проект изящно просчитанной провокацией или это всего лишь удачный выстрел в дизайнерское молоко. Между тем игра LEGO Star Wars стала концептуально самым необычным дебютом лондонской Game Stars Live. «Emergent design of the Show», — как справедливо отштамповали бы наши западные коллеги.

Сердце болезненно сжимается при виде изуродованного пластмассой и крепежными выступами мастера Йоды: сложно вообразить что-нибудь более артхаусное, чем его зеленая башня поверх викторианского табурета, олицетворяющего тушку! Отличить Куи-Гона от его ученика Оби-Вана не представляется возможным — прямоугольные ножки-кирпичики, кривые ручонки-манипуляторы — все вышло из доисторической робо-мелодрамы «Короткое замыкание». На одинаковых трапециевидных фасадах туловищ небрежно намалеваны джедайские плащи. Идиотические личики навеки запечатлели выражение тупого кошачьего недовольства. Горючие слезы счастья ползут по щекам — никто и никогда не изгалялся так душевно над киномакдачечной им. Джорджа Ильича Лукаса.



И Большой Шлем, чтобы связать их всех черной волей.

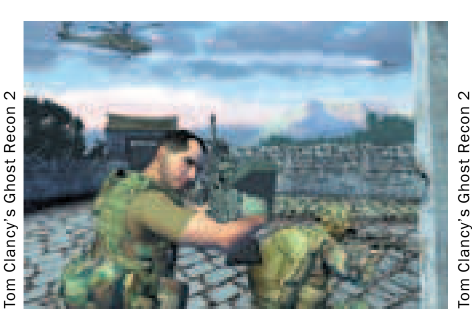
А ведь давно пора. Последняя пара фильмов не выдерживает самой ласковой хулы. LEGO Star Wars призвана компенсировать потворствующее молчание кинокритиков. Вооружившись палитрой из разноцветных прямоугольничков (с шестью крепежными пупырышками каждый), Traveller's Tales полна решимости вывести заново сюжетную историю трех мертворожденных приквелов к классическим Star Wars. Куи-Гон воспитает Оби-Вана, чтобы тот приютил Скайуокера, соблазнившегося королевой Амидалой... и сценарная карусель закрутится с подобающей силой. Все приличествующие киновехи уместились на двенадцати этапах.

Графика — чарующая! На скользком зеркальном полу разбросаны небрежные декорации четких геометрических форм. По ним скользят пенькоподобные уродцы со световыми палками в клешнях. Единственный доступный удар разит бочковатых стормтруперов, его (удара) зажатие блокирует входящие лазерные заряды, дабы подобающим образом переправить их обратно к отправителю. «Return to sender!» — комментировал джедайское фехтовальное мастерство король рок-н-ролла.

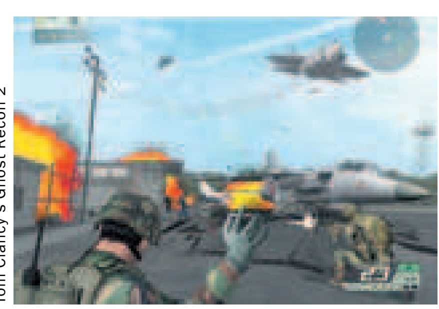
Большое путешествие начинается с истории об Оби-Ване, его наставнике и слегка напоминающей R2-D2 бочке на колесах. Пока маленький робот вскрывает электронные замки, джедаи швыряются коллекционными кусками LEGO-антуража. К сожалению, свободное левитирование предметов обстановки и Star Wars-быта не разрешено, все манипуляции с Силой так или иначе заскриптованы. Увы, увы! Мы искренне надеялись на обратное.



Tom Clancy's Ghost Recon 2



Tom Clancy's Ghost Recon 2



С развитием событий нам вручат чудовищно обезображенного (по крайней мере таковы молитвы редколлегии) Джар-Джар Бинкса, принцессу Амидалу, Йоду, Анакина Скайуокера и его близнеца Дарта Вейдера, а также Джанго Фетта. Всего в игре пятнадцать пупырчатых пластмассовых карл, в общих чертах пародирующих облик главных героев киносериала. В качестве мини-игр заготовлены аркадные побоища верхом на ребристых пластмассовых аллюзиях на тему фирменных SW-кораблей. Заключительное слово? К сожалению, слово предупреждения. Если приглядеться к послужному списку Traveller's Tale, можно обнаружить в ее портфолио игры со странными, режущими слух и взгляд именами. Sonic 3D Blast, Crash Bandicoot, Finding Nemo и даже — ужасъ-ужасъ! — The Weakest Link и Mickey's Wild Adventure! Поэтому местонахождение слабого звена в проекте LEGO Star Wars можно с определенной точностью указать уже сейчас. И это не LEGO, не Star Wars.



Эти парни из Red Storm Entertainment обеспечили качественно новый уровень реализма в Ghost Recon 2. Не убивайте их до выхода версии на ПК, хорошо?

...Впрочем, парный бег сразу двумя джедаями неминуемо вызывает в памяти прохождение The Golden Axe в десятитысячный раз подряд. Золотая эра игральных автоматов восьмидесятых. Неужели они возвращаются?



Tom Clancy's Ghost Recon 2

сайт: www.ghostrecon2.com
жанр: Симулятор спецназа
разработчик: Red Storm Entertaiment (www.redstorm.com)
издатель: Ubisoft (www.ubisoft.com)
дата релиза: Середина 2005 г.

Зверь внутри

Олег (читает с листа загробным голосом, очразмеренно): Ghost Recon, компьютерная игра для тех, кто уже не играет в игры, доживает свои последние дни. Поклонники похоронили сериал — Ghost Recon 2 выходит сначала на Xbox и PS2 и только потом на PC и... боже, как пережить этот позор... GameCube. Некогда бескомпромиссный тактический симулятор военных спецподразделений будет продаваться вместе с играми про сверхзвуковых ежей и рахитичных дракончиков. Спасибо за внимание.

Скар: Дорогие друзья, я веду прямой репортаж с лондонской Game Stars Live 2004. Перед вами стенд с давно ожидаемым продолжением хардкорного спецназ-симулятора Ghost Recon 2. Как видите, издатель решил заметно расширить аудиторию легендарного проекта: теперь управлять взводом «Альфы», «Беты» и даже «Гаммы» сможет ребенок женского пола, только что из пеленок. Спросим, нравится ли ему (ей) увиденное. Ути-пути, солнышко! Скока тибе лет? Тытыре? Что-что? Пофол я нах, извращенец дегенерат гумберт-гумберт? Большое спасибо, деточка. Не будем больше мешать вундеркинду, господа!

Олег (хоть и дрогнувшим голосом, но по-прежнему как пономарь): Презентация Ghost Recon 2 на стенде Ubisoft больше напоминала поминки. Вопросы были только у шпингалетов из платформенных мурзилок. Их интересовало количество жизней у каждого спецназовца, наличие аптечек и ракетных ранцев на уровне, а также возможность играть впятнадцатиром в режиме «разделенного экрана». Жизнерадостный продюсер Ghost Recon 2 Робби Эдвардс (Robbie Edwards) с таким неуместным сейчас бубликом от Xbox в руках без остановки рассказывал о «преемственности традиций» и «высоком реализме», не забывая косить из автомата врагов демократии, успел получить пару очередей в бок без особенных последствий, достал из невидимой котомки гранатомет (восклицательный знак) и саданул в направлении подозрительных кустов. Из заметно погустевших за несколько лет зарослей вывалилось двое китайцев и один русский. Русские и китайцы в Ghost Recon 2 — не только «братья навек», но и официальные «плохие парни». Графика — ничего выдающегося.

Скар: Дорогие поклонники Тома Клэнси! Во время нашего второго прямого включения с Game Stars Live 2004 я хотел бы подчеркнуть пикантные графические особенности столь ожидаемого сиквела Ghost Recon. Фигуры больших неуклюжих грибов, оформленные в стиле «хай-тек», есть не что иное, как ваши любимые призрачные рекогносцираторы, аз есмь. Особое место в анимации персонажей по традиции уделено не только позе «брюхом по сену, сучкам и навозу», но и плавной смене оружия. С удовольствием и восхищением мы наблюдаем, как базука соскальзывает с отважной освобо-

дительной спины и взлетает на плечо. С тем же приятным спортивным нахрапом ее сменяют автомат, граната, пистолет.

Олег (откладывает бумажку и заглядывает в твои глаза, читатель): «А теперь мой коллега Тристан Лефранс (Tristan Lefrans) продемонстрирует вам особенности версии для PS2», — сообщил нам мистер Эдвардс и замер в позе ожидания. Смотреть в сторону телевизора, на экране которого копошились гроздья пикселей, было совсем грустно, и я тихонько подошел к Робби, представившись боевиком народного фронта освобождения Ghost Recon от консольного ига. «Ну что же ты, Иглесиас?» — спросил я в том смысле, не станет ли ПК-версия Ghost Recon портом с Xbox? Робби вышел из режима suspend и заметно оживился. «Нет, нет и нет! В Ubisoft больше не хотят слышать слово «портировать» — после того что произошло между Rainbow Six, Splinter Cell и PS2. Игры мы теперь разрабатываем параллельно для всех платформ — так оказалось дешевле и шустрее. Ghost Recon 2 куется для Xbox, PS2 и GameCube — это разные игры для разных аудиторий. ПК-вариант будет создаваться отдельно, но, разумеется, на основе Xbox-версии». Я многозначительно поблагодарил его и отошел в сторону, сделав вид, что помечаю что-то в блокноте.

Скар: Быть может, дорогие журналозрители, вы заметили, что интерфейс Ghost Recon 2 полностью аналогичен уже задействованной в Splinter Cell 3 модели. Вот неуклюжий квадратик со всем на свете, призванный облегчить жизнь многоголовому стаду PS2- и Xbox-прихожан, но откровенно нервирующий ПК-пользователя. Однако что это? Молодой человек за соседним монитором только что поднял своего бойца во весь геройский рост, по-ковбойски раззявил его M-16 и отправился напрямик к норе оппортунистов в тех пуленепроницаемых на вид кустах! Сейчас, сейчас его настигнет пуля вражеского снайпера, угнездившегося в полутора километрах на удобном березовом суку!.. (Любой ветеран оригинальной Ghost Recon знает, как опасно даже слегка приподнимать голову из полигональных грязей!) Вот он бежит! Еще нет... Все еще нет... Поразительно! Подносит ствол автомата к черепу невинно моргающего очами террориста... Стреляет первым!.. Заваливает еще двоих ренегатов, кажется, желавших пожать руку бесстрашному штурмовику! Что происходит? Эта невиданная «мексиканская дуэль» — нет, «мексиканский монолог»! — полностью переворачивает наше представление о последнем шутер-прибежище девелоперской чести и долга.

Олег (кажется, плачет): Между тем Робби даже не собирался заканчивать разговор. Пробравшись через толпу зрителей, он жарко зашептал мне в ухо: «Послушай, я был продюсером Ghost Recon. Мы не забываем наших поклонников, мы помним, благодаря кому игра приобрела популярность. Обещаю, что ПК-версия будет дополнительно переработана с учетом вкусов и привычек фанатов оригинальной игры. Пойми, все, что было в Ghost Recon, — «физика», реализм, звук — все это осталось и во второй части. Мы просто УПРОСТИЛИ интерфейс и сделали все еще ЛУЧШЕ. В свое время нас критиковали за примитивный AI — в Ghost Recon 2 противники станут гораздо умнее. Мы ввели понятие «мораль», теперь игроки смогут испугать врага, заставить его растеряться, совершить ошибку. Мы хотим сделать геймплей более стратегическим, мы модернизируем графический движок с учетом всех новомодных DirectX 9-фишек...»

Скар: И вот я вижу, как наш мексиканский герой, генералиссимус Панчо Вилья, стреляет в русский БТР из базуки, затем подбегает к нему. Поразительно! Текстур нет! Местные реактивные заряды об-

меры, пытается устроиться в кресле поудобнее — без всякого результата. Приняв одну волнующую позу, она замирает в ней буквально на секунду и вновь приходит в движение — лишь для того, чтобы выбрать позу еще более соблазнительную. Ее грудь... простите, что я снова вспоминаю об этом... отзывчиво покачивается при каждом движении. Фотомодель смотрит на нас с экрана телевизора, подключенного к игровой приставке Sony PlayStation 2. Около телевизора с пультом управления в руках сидит обаятельный мужчина средних лет в стоптанных ботинках и серьгой в ухе. Это директор по маркетингу Cyberlore Studios Джей Адан (Jay Adan). В данный момент Джей пытается выбрать идеальный ракурс для очередной обложки Playboy. По мнению всех присутствующих в комнате, любой ракурс в меру хорош, однако Джей, кажется, просто хочет нас немного помучить. «Game.EXE! Я помню ваш журнал. Вы хорошо писали о Majesty».

Cyberlore начинала с аддонов к WarCraft и Heroes of Might and Magic, славно поработала над MechWarrior IV и обогатила игровую культуру Majesty, вдохновенным симулятором сказочного королевства в стиле «полный индирект».

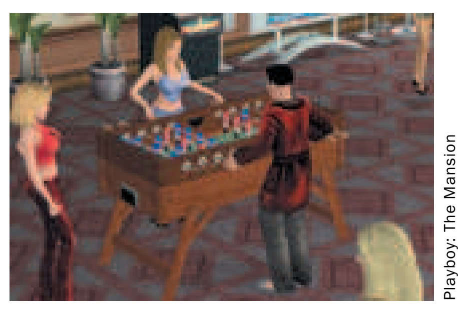
Теперь Cyberlore ввязалась в невероятную авантюру, договорившись с отцом-основателем империи Playboy Хью Хефнером о создании компьютерной игры по мотивам его яркой жизни. Товарищу Хефнеру 78 лет, он давно отошел от дел и живет в Роскошном Поместье вместе с семью девушками в возрасте от 19 до 28 лет и стратегическим запасом виагры.

«Вы знаете, Хефнер очень популярен в Америке. Мы называем его Timeless Hef. Конечно, годы не обходят основателя Playboy стороной, поэтому для игры мы взяли за основу версию Хефнера 60-70-х годов. Мы создали виртуальный мир и поселили в нем виртуального Хефа, счастливое место, в котором времени не существует, — в этом Поместье девочки с обложек Playboy шестидесятых встречаются с супермоделями девяностых... в одной постели».

Джей мечтательно вздыхает и с трудом возвращается из виртуального мира в реальный — здесь помимо времени существует организация Entertainment Software Ratings Board (ESRB), некоторые члены которой склоняются к тому, чтобы наградить Playboy: The Mansion рейтингом «Adults Only». Для игры такой рейтинг будет означать полную катастрофу — несчастные дети смогут покупать ее только в Интернет-магазинах вместе с меховыми наручниками и силиконовыми вибраторами «реалистик». В однотонной коричневой упаковке без надписей. Совсем недавно британцы из Eidos получили в Штатах клеймо «АО» на свою безобидную Singles — и теперь продают игру исключительно онлайн.

В пуританской Америке, где некоторые крупные дистрибьюторы вроде Wal-Mart вполне могут поставить крест на коммерческом успехе игры, отказавшись выкладывать ее на полки своих гипермаркетов, даже счастливые обладатели рейтинга «M» не чувствуют себя в безопасности. Для Cyberlore «M» — сверхзадача. «Мы не собираемся выпускать «АО»-игру. Playboy: The Mansion делают интересной вовсе не сексуальные сцены и голые тела на экране. Если нужно, мы от них откажемся. Однако никто не может запретить нам фотографировать сексуальных женщин, это часть геймплея. Одетых или нет — вопрос для отдельного обсуждения».

Отчего такие страсти? Playboy: The Mansion — это две или даже три игры в одной. Снаружи классический Sims-фантик. Игрок от лица относительно молодого Хью Хефнера приобретает знаменитое Поместье и обустраивает его на свой вкус. Среди объектов интерье-



Playboy: The Mansion



Playboy: The Mansion



ра много аутентичных предметов искусства и мебели из настоящего местожительства гражданина Хефнера. Скажем, всего за $40000 вы сможете повесить на стену картину Анри Матисса, о которую некогда потушил окурок сам Джон Леннон. Есть также пинбольный автомат, на котором старина Хеф занимался сексом с... «Боже мой, я прикасался к этой штуке, когда был на экскурсии в Поместье!» — завопил парень из IGN.COM. «Не волнуйся, чувак, его моют каждый день. Мы тоже его трогали», — отвлекается от рассказа Джей.

Разумеется, обитатели Поместья не собираются каждый день ходить на работу, думать о продолжении рода или духовном развитии. В доме Хью Хефнера царит атмосфера вечного праздника: в гостях знаменитые писатели и режиссеры, актуальные политики и самые красивые женщины мира, многие из которых, возможно, захотят остаться в Поместье до утра. Вы скажете: «это забавно, но не сделает игру популярной». И будете правы.

Чтобы Playboy: The Mansion не надоела нам через пару часов, Cyberlore снабдила игру экономическим симулятором. Да-да, мы же главный редактор журнала Playboy, вы не забыли? Каждый месяц игры в печать: кровь из носу, но ты должен выпустить новый номер. Какие темы сейчас актуальны? Классическая музыка? Европейское кино? Защита животных? Срочно нужно искать авторов. Этот не слишком хорош, этот все время занят, этот слишком много о себе думает. Модель на обложку? Девочка для разворота? Кто будет снимать? Покажите список доступных фотографов! Вы уже придумали темы очередной фотосессии?

Хороший журнал — это обложка и содержание. Выбрать тему, найти самых лучших людей — и собрать все воедино. Самое интересное, как всегда, происходит на стыке «социального» и «экономического» симуляторов. Что, если тот модный писатель, с которым вы вчера пили до утра вместе с... впрочем, не суть, согласится написать колонку для журнала? Почему бы и нет, давайте позвоним ему и пригласим на ужин. Кого позвать, чтобы не было скучно? Так постепенно, приобретая новых друзей (и оставляя врагов позади), мы строим собственную медийную империю. Не забывая, разумеется, о самых простых и доступных радостях.

У игрока, впрочем, радость будет одна — смотреть. Например, через объектив фотокамеры. Невинное развлечение, озорная придумка, уверен, заставит счастливых Adults Only проводить за виртуальным объективом часы, выбирая для модели наряд и продумывая новые декорации. «Мы сделали так, чтобы модель самостоятельно отдавала предпочтение тому или иному месту для съемки в Поместье. Таким образом, мы поощряем игроков-мужчин, которых, понятное дело, будет большинство, приобретать новую мебель и тратить время на дизайн интерьеров, вместо того чтобы проводить всю игру в джакузи с тремя блондинками и кандидатом в президенты США от демократической партии».

«А сейчас, — сообщает Джей, перемещаясь от PS2 к персональному компьютеру, — я покажу вам элементы сексуальных сцен. Мы, — неуверенно добавляет он, — решили не гнаться за достоверностью и придумали нечто в юмористически-акробатическом стиле». Что же на экране? На экране — бассейн, обнаженная по пояс девушка и молодой человек с трубкой для подводного плавания. Следующая сцена на диване заставила бы идеологов Камасутры посвятить остаток жизни развитию гибкости и равновесия. «Как вы думаете, какой рейтинг дадут нашей игре в Германии?» — спрашивает директор по маркетингу у немецкого журналиста. «18+, — не задумываясь отвечает акула пера. — Если они останутся в трусах».

Директор по маркетингу Cyberlore Studios Джей Адан (Jay Adan): «Я знаю ваш журнал. Вы хорошо написали про Majesty».

«Разумеется, они будут в трусах, — соглашается Джей Адан с самым серьезным видом. — Впрочем, не удивлюсь, если на следующий день после выпуска игры в Интернете появится неофициальный патч. Эти чертовы хакеры, вы понимаете... они совершенно непредсказуемы!»



The Settlers: Heritage of Kings

сайт: www.thesettlers.com
жанр: «Construction based strategy games»
разработчик: Blue Byte (www.bluebyte.net)
издатель: Ubisoft (www.ubisoft.com)
дата релиза: Ноябрь 2004 г.

Die, Siedler!

«Моя задача — создать игру, в которой вам захотелось бы устроить пикник. — Голос продюсера Settlers V Бенедикта Гриндела

(Benedikt Grindel) напоминает хрип поверженного боевого носорога. — Располагающая атмосфера, приятные глазу ландшафты, отсутствие постоянного прессинга со стороны противника — вот что такое новые Settlers».

Новые Settlers пользуются на выставке исключительной популярностью. Только что Бенедикт закончил получасовой доклад для группы из десяти человек и без промедления пригласил нас на еще не остывшие гостевые стулья. Гриндел — профессионал, однако на лице этого сильного и мужественного человека лежит печать усталости — мы у него не первые и далеко не последние. А что делать? Феномен германского рынка, бесконечный сериал Die Siedler выдержал бессчетное количество переизданий и разошелся совершенно фантастическим тиражом. Что заставляет немцев покупать одну и ту же игру на протяжении десятилетия и почему игра совершенно неинтересна американцам — предмет для отдельного изучения.

Важно другое — процесс регенерации Settlers, похоже, завершен. В новой игре нет ничего из Serf City образца 1993 года. На смену «непрямой системе управления» приходит классический point & click, количество ресурсов сокращено на порядок, высокодетализированные полигональные юниты больше не похожи на забавных толстых человечков из прежних серий, а местный оператор наконец-то овладел искусством макросъемки. Игра теперь ничем не отличается от порожденных ею же клонов — и будет сражаться с ними в честном и открытом бою.

«Мы хотим сделать акцент в большей степени на поселенцах и героях, в меньшей степени — на производственных ресурсах. Мы полностью переработали экономическую систему, сократив ее количественно. За долгие годы экономика игры настолько усложнилась, что незнакомые с Settlers игроки не имели ни малейшего шанса разобраться в ней. Мы сделали Settlets V более доступными — но, заметьте, не упростили игру, а лишь помогли неофитам удачно стартовать».

На экране разворачивается столь милое сердцу среднестатистического бюргера действо — люди арбайтен. Крестьяне, выписанные до малейших деталей, не избегают ни одной стадии технологического процесса рубки дров или выпечки хлеба. Бенедикт увеличивает одно из зданий на весь экран — кажется, это доисторическая циркулярная пила. Один из работников нажимает хорошо заметный рычаг, и фреза приходит в движение. Другой подает бревно в рабочую зону. Третий, почти невидимый с этого угла зрения, тоже занят чем-то очень важным. Станок приводится в действие водой, однако реки поблизости не видно. «Да-да, это наш художник чуточку увлекся, — смеется Гриндел. — Не обещаю вам, что все здания в игре будут прорисованы с таким же тщанием, но мы движемся именно в этом направлении. Видите ли, в Германии очень популярны игры в жанре... я не знаю, как точно перевести этот термин на английский... давайте назовем их «construction based strategy games». Эффект «аквариума» заставляет игроков часами наблюдать за жизнью большого поселка. Мы им помогаем...»

Каждый обитатель Heritage of Kings по клику мышкой расскажет о себе три вещи: где спит, где принимает пищу и где работает. Если ваши люди начинают разводить костры неподалеку от городской ратуши, дело совсем плохо — ребятам негде жить. Управлять напрямую можно только самыми примитивными чернорабочими. Остальные по-прежнему повинуются

лишь непрямым приказам. Армия, разумеется, исключение. Девелоперы решили не усложнять военную порцию игры. Три типа пехотинцев, два типа всадников и один артиллерийский расчет — это все, что в Blue Byte готовы выделить для сражений. Солдаты объединяются вокруг своего лидера и выполняют роль его хит-пойнтов — именно они умирают первыми. Торопиться в Settlers некуда и незачем. Стратегия «rush» не работает этой игре по определению.

...Главный человек The Settlers заходит на финальный круг своей презентации — пара секретных клавиш, и с неба начинает валить густой снег. Идеально подходящие для проведения пикника ландшафты укутывает белым одеялом. Невероятной красоты вода в озере как-то совсем-совсем не сразу схватывается льдом. «Смену времен года можно использовать в стратегических целях», — намекает герр Гриндел, отправляя армию прямиком через озеро. В дверном проеме появляется растрепанная голова PR-распорядителя из Ubisoft. Бенедикт смотрит на часы и обреченно разводит руками. Следующий!

P.S. Угадайте, кто забрал приз «Лучшая ПК-игра Games Convention»? Некоторые вещи никогда не меняются...


Продюсер The Settlers: Heritage of Kings Бенедикт Гриндел (Benedikt Grindel), несмотря на поток гостей, держался молодцом. Новые Settlers стали «Лучшей ПК-игрой Games Convention 2004».



Men of Valor

сайт: www.2015.com/games/games_mov.html
жанр: Шутер от первого лица
разработчик: 2015 (www.2015.com)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vug.com)
дата релиза: Осень 2004 г.

Покорение строптивых

Люди беззаветной отваги прилетают в вашу страну на больших грузовых самолетах и выходят на свежий воздух с автоматическим огнестрельным оружием в руках. Они садятся в свои джипы, залезают на танки, раскручивают лопасти вертолетов и отправляются по округе с миссией добра и счастья. We come in peace, mthrfckrs.

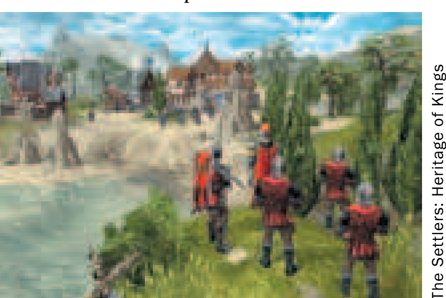
Наш прямоугольный металлический футляр (вид изнутри) ползет в неизвестном направлении с не менее очевидной целью. Гадать, внутри какого чудовища ты сидишь, совершенно бесполезно — на поверку невыразительный параллелепипед может оказаться вагоном лондонской подземки, хотя, откровенно говоря, встретить в ней полностью экипированных американских пехотинцев пока не получалось. Вы видели хотя бы одну FPS, где сослуживцы не балагурили в скриптовой сцене? Мы тоже нет. Языкочесание типов в касках прерывается ощутимым толчком и открытием задней двери. Группа вытряхивается из бронетранспортера, чтобы увидеть себя полностью окруженной отважными бойцами вьетнамской армии. Шквальный огонь «калашниковых» валит солдатиков без запинки, легко.

А вокруг порхают бабочки и стрекозы, в современном шутере совершенно неуместные. Но они присутствуют в Men of Valor наряду с минами-растяжками, слегка приплюснутыми листьями деревьев, высокой травой и гражданами суверенной азиатской страны. Последние громко кричат «й-е-е-е!» и пытаются по-матросовски броситься на ствол автомата.

Простите, и это игра с превозносимым до небес AI? Вызовите доктора! Все, кто когда-либо работал над Medal of Honor (а 2015 входит в целевую аудиторию), страдают странной манией подзуживать компьютерных болванчиков к рукопашной, как будто в руках искусственно-интеллектуальных товарищей не винтовка или автомат, а жадное до чужих кишок копье Осириса. Или в Азии так принято? В отличие от японцев из MOHAA: Pacific Assault, вьетнамцы из Men of Valor хотя бы догадываются пару раз выстрелить. Правда, с нулевого расстояния.

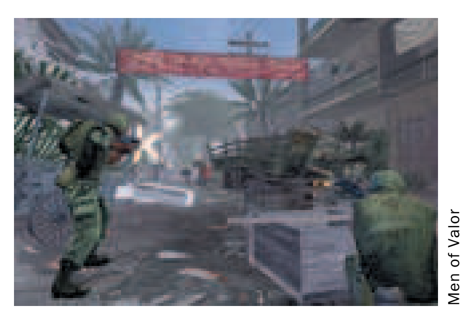
По счастью, крепкому черному парню Дину Шеппарду (секретное оружие морской пехоты США) не страшна очередь из «калашникова» или подрыв на пехотной мине. Не пугают его (а нас очень даже!) и скачущие подобно кроликам из Holland-парка местные гранаты. Почему они подпрыгивают так высоко и так часто, объяснить невозможно. Наверное, вырезаны из побегов каучукового дерева.

Пять кампаний (по пять миссий в каждой) призваны отразить многоликость военных действий на территории Вьетнама. Парой минут спустя мы со стрекотом несемся над убогой деревушкой на берегу моря. Нет, раньше эту картинку мы никогда не

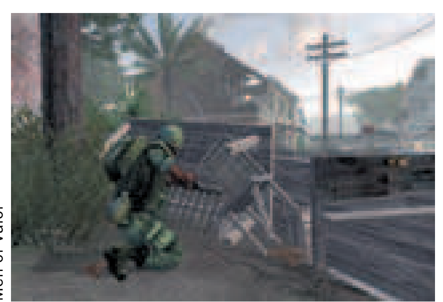

The Settlers: Heritage of Kings


The Settlers: Heritage of Kings

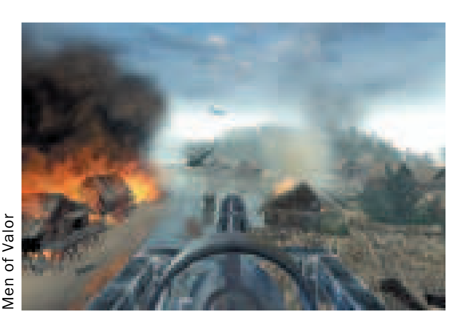




Men of Valor



Men of Valor



видели, Конрада не читали, Копполу не смотрели. Зато нам очень нравится грязная коричневая вода в сотне метров внизу, шикарные отблески взрывов, отражения мелькающих вертолетов. Нам приятно стрелять из бортового пулемета, но мы откровенно кусаем губы, когда припаркованный на деревянной пристани джип (откуда у выросших в воде крестьян американский «Виллис»?!) взрывом подбрасывает на высоту пятиэтажного дома. Возмутительное небрежение всеми мыслимыми законами физики.

Прогулка продолжается на катере, затем на джипе. Заподозрить в Men of Valor хоть толику серьезности уже сложно — обилие транспортных средств слишком смахивает на экскурсионную программу. Склонность старины Дина вести боевые действия, пуляя очередями от одного края экрана к другому, тоже не прибавляет детищу 2015 кредитоспособности.

Единственное, о чем стоить задуматься: выводок шутеров последнего поколения накрепко присосался к автобиографической форме повествования. Имена собственные героев, письма домой, аутентичная хроника, разыгрывание исторических баталий на бойскаутский манер и зубовный скрежет какого-нибудь ветерана-очевидца сквозь пачку банкнот в зубах: «Так все и было, чуваки...».



Стенд Vivendi Universal не мог похвастаться ни размерами, ни разговорчивыми проводниками в мир грядущих релизов, готовыми на все ради прессы. Консьюмер-шоу!

The Fall: Last Days of Gaia

сайт: www.the-fall.com
жанр: РПГ на пепелище
разработчик: Silver Style (www.silver-style.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза: Ноябрь 2004 г.

Гранатомет и катана

Дорогой коллега Скар! Я перерыл всю дойче-выставку в поисках новых ролевых игр, но не нашел ничего выдающегося. Согласен, плохо искал. Стенд Age of Camelot, кажется, снесло взрывом — остались одни пеньки, на которых сидят тинейджеры с пакетами ATi, в майках DOOM 3, с зелеными волосами (стенд Xbox) и охапкой скальпов двадцать первого века — брелками для бэджей. Уверен, завтра в школе они будут хвастаться трофеями. EverQuest 2 я не хочу трогать немытыми руками. World of WarCraft? Упаси боже соваться на стенд Vivendi. Neocron 2? Пожалуй, интересен только брутальной внешности девушками на стенде... Минуточку, а это что за гражданин в костюме времен Безумного Макса... The Fall: Last Days of Gaia? Выглядит интересно.

«Нас все время сравнивают с Fallout или Neverwinter Nights. Это очень достойные игры, однако мы движемся своим путем». Управляющий директор берлинской студии Silver Style Карстен Штрезе (Carsten Strehse, см. наше интервью с Карстеном в мартовском номере журнала) провожает нас с фотокорреспондентом из бизнес-колумбария в мясорубку публичных залов. Silver Style — опытная команда: за ней числятся тактическая RTS Soldiers of Anarchy и твоя, Саша, наилюбимейшая РПГ Gorasul: The Legacy of the Dragon. «Вы проделали долгий путь из России, чтобы встретиться со мной, и мне совсем не сложно проводить вас из одного зала в другой», — спокойно отметает Карстен все наши попытки остаться в одиночестве. Мимоходом достает из стойки в холле свежий номер немецкого Game Face с собственным фейсом на обложке.

На стенде нас встречает продюсер The Fall Джулиан Дазгупта (Julian Dasgupta), который при слове «Game.EXE» вдруг проявляет невероятную активность и разражается долгой тирадой, из которой я, к сожалению, не понимаю ни слова, потому что в публичной зоне разговаривать невозможно — только орать, причем в микрофон и что-то очень простое.

Вместе с Джулианом мы совершаем краткую экскурсию по постапокалиптическим пространствам The Fall — трехмерный движок для РПГ таких масштабов очень неплох. The Fall: Last Days of Gaia — пожалуй, самый большой и амбициозный проект студии за всю историю ее существования. Нелинейный сюжет с непременной интригой, настоящие грузовики и джипы, на которых можно будет не только передвигаться вместе со своей командой (до шести человек), но и участвовать в боевых действиях (!), самодельная ролевая система с необычными перками и тактические битвы в реальном времени с обязательной паузой

по «пробелу». Заметим, в очень крепком 3D с уверенно плавающей камерой.

«В этой игре мы использовали технологию под названием Living World Architecture, которая позволяет моделировать сложные поведенческие сценарии и строить правдоподобные взаимоотношения с NPC. Если вам понравилось общаться с персонажами в Gothic, вы наверняка оцените The Fall по достоинству», — сообщает герр Штрезе.

Главный герой устраивается в потрепанном багги и отправляется в поездку по прериям. Длинноходная подвеска честно отрабатывает неровности, а машину слегка заносит на поворотах. «Честная физика во всем — от автомобилей до баллистики полета пули и расчета ударной волны гранат. Мы помним о том, что The Fall — всего лишь РПГ, но все в ней должно происходить именно так, как ожидает игрок».

Боевая система — предмет особенного внимания разработчиков, ведь в прошлом у них — без пяти минут тактический симулятор Soldiers of Anarchy. Шесть персонажей в группе могут не всегда хорошо ладить друг с другом, но, для того чтобы одолеть превосходящего числом и хорошо вооруженного противника, придется действовать как одна команда. В Silver Style придумали довольно простую, но гибкую систему правил, которая позволит особенно увлеченным игрокам «программировать» поведение своих персонажей в бою. Все прочие наверняка захотят чаще ставить сражение на «паузу» и отдавать приказы каждому герою в отдельности. Никакой магии. Думайте о Soldiers of Anarchy с детализированной графикой и дышащей в затылок персонажам камерой. Более ста сорока видов оружия в The Fall (никаких лазеров, старые добрые FAMAS и G36, хотя возможны и сюрпризы) не предел, ведь верный пистолет-пулемет можно модифицировать в мастерской.

«В случае моей смерти разрешаю себя съесть». — Джулиан Дазгупта ставит галочку в аусвайсе главного героя. Фотография, рост, вес и базовые атрибуты уже выбраны. Дело за малым. The Fall: Last Days of Gaia выходит в Германии в октябре. Россия для Silver Style тоже не самый последний рынок: на сайте www.the-fall.com вы найдете триколор и знакомые буквы.

Управляющий директор Silver Style Карстен Штрезе (Carsten Strehse) и продюсер The Fall: Last Days of Gaia Джулиан Дазгупта (Julian Dasgupta).

Nexus: The Jupiter Incident

сайт: www.nexusthegame.com
жанр: Тактическая космическая RTS
разработчик: Mithis (www.mithis.hu)
издатели: HD Interactive (www.hdinteractive.nl), Vivendi Universal Games (www.vug.com)
дата релиза: Октябрь 2004 г.

Галактика навсегда

Специалист по маркетингу голландского издательства HD Interactive Эдгар Капп (Edgar Kapp) издалека улыбается бэджу с надписью «УЧУ-Пресса». Но сначала с лукичевой искрой в глазах вопрошает: «Что вы знаете о Nexus, молодой человек?» Всевидящий, всезнающий и всеблагой спецкор Ежепланетарного торопится заверить, что ровным счетом ничего, мол, не стесняйтесь, выкладывайте все как есть, по порядку, я зап-писывайу. «Ну как же так, — еще более приветливо изрекает мистер Капп. — Я же лично рассказывал вам об игре ровно два года назад, день в день, на ECTS 2002!»

Если бы в боевую выкладку журналиста входил пепел, обласканный спецкор им бы изрядно оросился; найдись в ассортименте капсула со смертельным ядом, раскусил бы. О механизме проваливания сквозь землю оставалось только мечтать.

«Неужели?..»

Утешительным призом посрамленному незнайке может служить только нелегкий путь Nexus к релизу: это буддистская история с перерождениями, памятью о прошлых жизнях и конечным просветлением в нынешнем октябре. Премиленькой кокетке Nexus примерно пять лет (старуха!), чуть раньше она успела побывать замужем за издателем CDV под именем Imperium Galactica III: The Genesis, затем сменила фамилию на Galaxy Andromeda, потом умерла... Чтобы возродиться с новым ФИО, разработчиком и издателем! Следите, пожалуйста, за Duke Nukem Forever: несчастный, кажется, готов сойти с ума от зависти.

«Пожалуйста, называйте игру «тактической космической RTS», — просит Эдгар. — Мы хотели бы подчеркнуть факт отсутствия экономической составляющей». Nexus чарующе хороша: отдельная графа features не зря разглагольствует о «кинематографичном уровне картинки». Чистая правда. Планеты вращаются, звезды мигают, ракет-

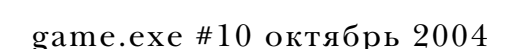


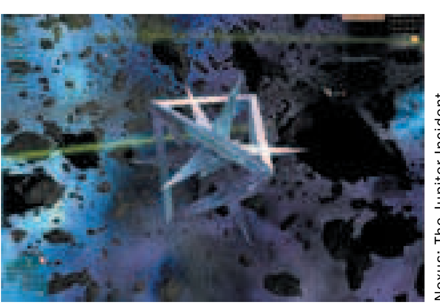
The Fall: Last Days of Gaia



The Fall: Last Days of Gaia





Nexus: The Jupiter Incident



Nexus: The Jupiter Incident

ные сопла сияют кометами, а каждый взрыв способен собрать толпу зевак, не уступающую массовке на пожаре в Манеже.

Эдгар Капп не любуется звездной поэтикой. Он деловито общается с интерфейсом, пролистывая списки кораблей (свои слева, AI справа), чекпойнтов и важных точек в пространстве. Можно ли прокладывать собственные маршруты? Наверняка, но это занятие под силу лишь хардкорным тактикам. Простым смертным хватает уже предложенных дизайнерами уровней координат, чтобы сокрушить космолегионы противника.

Шансы вникнуть в происходящее на экране практически отсутствуют. Вокруг массивной базы шныряет вражеский флот, отважный дружественный скаут несется к точке гиперпрыжка, свежеприбывшая армада союзников затевает лазерное шоу им. Жана-Мишеля Ж. Процесс сопровождается непрерывным треском радиокоммуникаций, телекоммюнике и прочей сценарной активностью. За воцарившимся хаосом приятно наблюдать со стороны, но мысли влезть в кресло главнокомандующего даже не возникает. «Два уровня интерфейс-управления, раскрываются в зависимости от требуемой глубины; четыре типа поведения кораблей — aggressive, defensive, focused, stealth; шесть кампаний, более двадцати пяти миссий, в том числе разведка, патруль, исследование, конвоирование, саботаж; шесть инопланетных рас, пятьдесят уникальных персонажей и девяносто разновидностей оружия, десять солнечных систем с тремястами пятьюдесятью планетами...» — Эдгар продолжает увлеченно рецитировать одеревеняюще многочисленные достоинства Nexus: The Jupiter Incident, в то время как слегка контуженный информационным взрывом .EXE-скаут тихонько отползает в сторону. До встречи в следующем году, Эдгар! Или все же через пару лет?



Эдгар Капп притворяется, что не слишком хорошо знает подопечную игру, но может рассказывать о ней часами. Парадок-с!

На широких экранах

Сериал Total War уверенно контролирует сектор «больших, красивых и умных» стратегических игр уже четвертый год, с момента выхода блистательного Shogun. Конкурентов у игры просто нет и в ближайшем времени не предвидится — Imperial Glory от Eidos увидит свет в лучшем случае весной 2005-го. А значит, с игроками можно особенно не церемониться. Rome: Total War завела себе замашки большой звезды: люди на выставке выстраиваются в длинные очереди с одной только целью: на несколько минут оказаться наедине со всеобщим стратегическим счастьем в душном металлическом контейнере.

Жестокий молодой человек в рубашке с логотипом Activision на корню пресекает всякие попытки рядовых посетителей фотографировать или снимать геймплей на видео. Сначала он приглашает преступника в консервную банку (несчастный полагает, что его избрали для внеочередной презентации), затем вместе с ним стирает из памяти преступные кадры, после чего изгоняет из сумрачного и тесного райка. (Очень забавно — ведь ровно через день демоверсия Total War была выложена издателем в Интернет.)

Все мощные ПК в Activision, очевидно, были отданы на стенд с DOOM 3, поэтому контейнерным зрителям открывается на редкость удручающая картина: количество кадросекунд можно пересчитать по пальцам на левой ноге, жидкой растительности не скрыть размытые текстуры ландшафтов, обещанные трехмерные воины, кажется, страдают групповым параличом всех главных конечностей, а крепость, которую нам предлагается атаковать, рисовал в 3DS MAX школьник младших классов. Увы, за четыре года Creative Assembly не удалось подружить свои бескрайние ландшафты с памятниками древней архитектуры — замки и города, похоже, только что прилетели прямо из космоса. Таран ломает ворота, и армии начинают путаться друг у друга в ногах, пытаясь первыми пролезть в дверь. Как это все знакомо... Пилюля разочарования начинает горчить с невыносимой силой. И это — все? К счастью, нет.



Rome: Total War

сайт: www.totalwar.com
жанр: Стратегия в реальном времени
разработчик: Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
издатель: Activision (www.activision.com)
дата релиза: Ноябрь 2004 г.

Дубль два

Не дайте первому впечатлению испортить вам всю игру. В Creative Assembly мечтали показать эпические сражения глазами непосредственных участников со времен day one — новому графи-

ческому движку Total War сегодня исполняется как раз четыре года. Еще до выхода игры плодами труда разработчиков наслаждаются зрители History Channel — каждую пятницу, в 21:00 по не-местному времени, в программе Decisive Battles (www.historychannel.com/decisivebattles) вы можете видеть прямые трансляции исторических сражений с участием самых знаменитых полководцев древности — в полном 3D, с эффектными крупными планами и панорамными съемками из-под самых небес.

Новый движок способен теперь не только показывать тысячи и тысячи юнитов до самого горизонта, но и каждого воина в отдельности — вместе с оружием, гербом на доспехах и выражением зверской решимости на челе. Очаг битвы менее всего напоминает копошение пикселей на экране — мы видим вполне достоверных солдафонов, каждый из которых (каждый!) занят конкретным делом.

Открыв в себе этот удивительный талант, игра окончательно превратилась в интерактивный блокбастер — даже первая обучающая миссия достигает пронзительности батальных сцен из «Гладиатора», «Храброго сердца» или «Трои». Разработчики тщательно выстраивают каждый кадр, каждую проводку камеры, каждую склейку планов. Они наслаждаются произведенным эффектом — у непривыкших к такой аудиовизуальной роскоши игроков, что скрывать, по спине ползут адреналиновые мурашки. Шелест сотен горящих стрел, пронзающих бестелесного игрока в Dolby Digital 6.1? Топот конной сотни? И еще. Надеюсь, вы помните, кто пишет музыку для Total War? Так вот, этот парень, Джефф Ван Дик (Jeff Van Dyck), превзошел самого себя.



Лейпцигский стенд VUG был решен в стиле палаты №6. Судя по толпам желающих поиграть в World of WarCraft — не без оснований.

Еще новости: тактическая часть игры стала проще. Авторы отказались от тяжеловесной системы управления армиями, отступив на исходные позиции или еще дальше. Вместо излишних рычагов управления игрокам предлагают зрелища — и это, уверяю вас, достойный обмен. Shogun и Medieval, что ни говори, были суховаты для массового рынка, почти варгеймы — в игре нас держала музыка, боевой клич самураев и предрассветный туман. В Rome: Total War каждая историческая миссия начинается кинематографического качества скриптовой сценой, по завершению которой игроку 1) все ясно, 2) хочется с головой ринуться в пекло битвы. При этом на экране — тридцать с лишним армий, проще сразу повеситься, чем попытаться управлять ими.

В демо- же версии (см. наш DVD!), друзья, руками лучше ничего не трогать. Настройте звук, в этой игре ушами любят даже мужчины. Отучите своих подопечных от навыков синхронного плавания (это в «опциях», да). Римляне атакуют, у них двойное превосходство в числе, но зато у нас высота, элитная конница в их заднице, нервные боевые слоны и чернокожие метатели острых палочек — на них холодно смотреть, такая на улице стоит погода. Быстрый процессор и видеокарта из тех, что еще продаются, — залог успеха, однако разница между самой высокой и самой низкой детализацией не настолько критична, чтобы терять надежду. Да, травы под ногами действительно становится меньше; да, вместо ног у нубийцев образуются аккуратные маленькие копытца; но: небо все еще смотрит сверху, ветер цепляется за холмы и деревья, а копейщики стоят фалангой, и только теперь, когда все видно в ТАКИХ деталях, становится ясно, почему этих ребят так сложно будет сдвинуть с места.

Радость победы — еще один урок, усвоенный хитрецами из Creative Assembly. В прежние времена пройти до конца обучающие миссии мог не каждый опытный игрок. Здесь — пожалуйста. Выигрывать всегда приятно, особенно у превосходящего числом противника, особенно если в жарком финале оставшихся в живых римлян раскидывают бивнями боевые слоны. Их полководец убит — режиссер трансляции дает эту сцену крупным планом. Еще одна партия на уровне «очень сложно»? Обязательно.

Стратегическая порция игры, безжалостно купированная в демо, ничем не напомнит вам прежние инкарнации Total War. Политическая карта, клетки территорий и деревянные фишки армий канули в прошлое — теперь мы имеем дело с трехмерной картой, на которой видны горы, реки, города, нитки дорог и ползущие по ним караваны... Слышали про WYSIWYG? Это самое случилось с «Римом». Армию теперь можно поставить точно на дорогу, блокировав проход, а ландшафт поля боя окажется в точности таким, каким вы его представляли, глядя на стратегическую «спутниковую» карту.

Нужны ли еще слова? Ждать осталось недолго. Признайтесь, Rome: Total War — это единственная игра, которая вообще нужна человеку. И если все получится так, как нам показывают, — мне придется на полгода уединиться от суеты в специализированном санатории для игроков, чтобы насладиться игрой в спокойной обстановке, — до выхода Imperial Glory или следующей Combat Mission.



Rome: Total War



Rome: Total War





Stolen

жанр: Action

разработчик: Blue 52 (www.blue52.co.uk)

издатель: Hip Interactive (www.hipinteractive.com)

дата релиза: Март 2005 г.

Хорошая девочка Аня

Говорящая фамилия Stolen в поистине фрейдистском выпаде рассказывает об игре гораздо больше, чем хотелось бы думать девелоперам из Blue 52.

История о клоне Алины Кабаевой во флюоресцентных синих очках, экспроприирующей разнообразные предметы из хорошо законопаченных мест, является также иллюстрацией того, как следует создавать компьютерную игру, не имея ни единой собственной мысли под лобной костью, зато мириады лакомых примеров для подражания перед глазами.

Авторы Stolen хотели бы видеть собственное творение в рядах спортивно-криминального гламура, в дружной шеренге «Как украсть миллион», «Аферы Томаса Крауна» и «Если наступит завтра». Зачем и почему славно скроенная девочка Аня таскает статуэтки и военные секреты, доподлинно неизвестно. Рассказы сценаристов о борьбе за пост мэра между двумя претендентами никак не вяжутся с асоциальным образом жизни героини Stolen.



Маломерный стенд Hip Interactive в press/trade-зоне EGN служил отвлекающим маневром: настоящие шоу проходили в совершенно тайной комнате неподалеку.

Зато прочих ассоциативных связок – до живота. Девица дефилирует по крышам города в очень специальных очках от Джеймса Бонда (функций слишком много, чтобы перечислять), на ее руке – перчатка из «Хищника». Прыжки с высоты 20-30 метров для Анюты тоже не проблема, ведь она постигла акробатику не хуже Спайдермена, но не забыла и «Персидского Принца» с его извечно узкими карнизами и рискованными балконами. Анечка стелется вдоль стены и выглядывает из-за угла точно так, как учил Сэм Фишер; захваты сзади и легкое удушение – тоже его школа. Зеленые и красные конусы на мини-мэпе, символизирующие зону видимости охранников, подцеплены явно из Commandos. Есть ли в Stolen что-нибудь свое?!

Гм. Дайте подумать.

Крохотные сине-серые комнатки музея? – Splinter Cell... Удобная для виса на руках ложбинка под потолком? – Prince of Persia... Акробатические сальто по крышам и карнизам? – Catwoman... Отскоки от стены? – Нет, снова PoP. Даже отключаемая на пару секунд камера наблюдения уже снялась в саге о Сэме Ф.

Ах, вот оно. Над головами охранников висят смешные пиктограммы, призванные олицетворять их сторожевое настроение. Список встроенных мини-игр, помимо взлома замков (привет, Thief!), включает в себя возню с сейфами и резку стали. Все в прямом эфире! То есть охрана может обнаружить воришку и строго покарать его прямо в процессе совершения криминального акта (да, привет всем КПК в DOOM 3).

Степень подготовки стражей порядка будет меняться в ходе продвижения по четырем огромным уровням Stolen (первый из них, музейный, претендует на два с половиной часа вашего свободного времени). Упитанные музейные смотрители могут позволить себе заснуть на удобном стуле, они способны не придать значения странной тени в углу (датчик «видимости» Ани прилагается к игровому интерфейсу). В коридорах телестудии будет сложнее, а полиция или военные в хай-тек-тюрьме и вовсе не станут стесняться использовать автоматы и вести огонь на поражение. В ответ Анечка может противопоставить лишь духовой пистолет (как у Черного Плаща!) или неглубокие познания в искусстве боевых единоборств. Таким образом, никто из оппонентов не может быть умерщвлен, уровни никогда не окажутся зачищены до блеска. Оглушенные стражи порядка вскоре придут в сознание и, если девушка все еще в зоне видимости, продолжат попытки спеленать татя.

Учитывая некоторую «будущность» происходящего, разработчики, немало смущаясь и шаркая ножкой, позволили себе презентовать Анечке умненький приборчик для подсматривания, а точнее – подслушивания через стену. Чудесное изобретение реагирует на любой шум в соседнем помещении и пытается воссоздать картину происходящего (например, маршрут часового) исключительно по колебаниям звуковых волн.

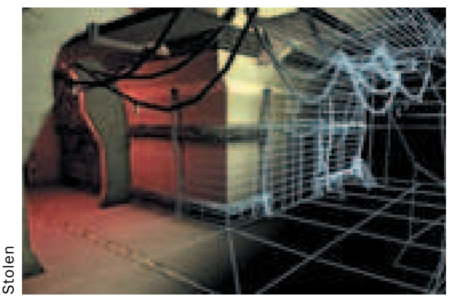
«Stealing – it's all about style», – завершают свою презентацию ребята из Blue 52, и Game.EXE согласен с озвученным кредо на все сто.



Stolen



Stolen





Armies of Exigo

сайт: www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/home.jsp
жанр: Стратегия
разработчик: Black Hole Games (www.blackholegames.com)
издатель: Electronic Arts (www.eagames.com)
дата релиза: Осень 2004 г.

Двухэтажный WarCraft

После всех треключений, что случились с нами за четыре дня на чужбине, я вынужден отказать Armies of Exigo в праве потрясти мое воображение. Со всех сторон ровная, круглая и румяная, игра вызывает неудержимый приступ морской болезни. Не подумайте плохого, это всего лишь особенности местной камеры. Желая подчеркнуть изящную трехмерность происходящего, она слегка покачивает объективом после каждого движения по карте, – интересный визуальный эффект способствует легкому головокружению и мешает сразу понять главное: перед нами очень аккуратный, с линейкой и штангенциркулем в руках сработанный клон WarCraft 3.

История появления Armies of Exigo на свет заслуживает упоминания. Главным идеологом и, что более важно, стратегическим инвестором проекта стал Эндрю Вайна (Andrew G. Vajna), выходец из Венгрии, успешный голливудский кинопродюсер, сделавший возможным появление таких кинокартиночек, как «Рэмбо-3», «Вспомнить все», «Крепкий орешек», «Терминатор-3» и др. Созданная им несколько лет назад компания Cinergi Interactive вкладывает деньги в создание, как они это называют, «интеллектуальной собственности в секторе развлекательного программного обеспечения». Финансы закачиваются в основном в венгерские игровые студии, и среди счастливчиков – Black Hole Games с ее дебютным проектом Armies of Exigo. Издавать игру мистера Вайны в Electronic Arts сочли за честь.

«Мистер Вайна разбирается в индустрии развлечений как никто и знает, как доставить удовольствие аудитории, – считает продюсер Armies of Exigo из EA Мэтт Макнайт (Matt McKnight). – Это не значит, что мистер Вайна просиживает вместе с командой разработчиков ночи напролет, настраивая и балансируя игру. Принимая во внимание выдающееся качество кинофильмов, в создании которых он принимал участие, вы можете понять, что мистер Вайна знает, как визуально подать сюжет и развлечь зрителей». Услышав это, хочется запустить Armies of Exigo, откинуться на спинку кресла и позволить мистеру Вайна сделать все то, что он планировал сделать вместе с Cinergi Interactive и Black Hole Games.

Посмотреть действительно есть на что. Вступительный ролик оставляет в состоянии глубокой задумчивости – хочется стать

одним из этих красных пупырышков на месяц, а то и больше. Внимательно рассматривая главное меню, решенное в минималистском стиле, можно ненароком достигнуть просветления. Проблемы с вестибулярным аппаратом уже подробно описаны. Помимо этого Armies of Exigo может предложить три «совершенно уникальные» стороны конфликта: Империю, Чудовищ и Падших, которые, если их взболтать, но не смешивать, дадут в осадке полный набор персонажей из WarCraft 3, за исключением (хотя это не точно) шагающих деревьев.
Интерфейс управления настолько близок к оригиналу, что отличия в мелочах вызывают раздражение, — скажем, местные маги-раскольники творят заклинания по другой кнопке мыши. Разумеется, графический движок превосходит в мускульной силе Blizzard'овскую поделку времен Иоанна Крестителя. Уходящие в дымку кроны деревьев, падающие наискось лучи света, овраги и косогоры, высокополигональные физиономии героев и простых крестьян в местном домофоне — все это убедительно говорит о том, что голливудские кинодоллары не зря оседают в Венгрии.
Более того, неофитам из Black Hole Games не чужда тяга к экспериментам: действие в Armies of Exigo будет происходить (и уже происходит, если вы возьмете за труд пройти демо-версию с нашего DVD до конца) на ДВУХ уровнях. Или даже на трех, если взять во внимание сказочные ВВС. Команда под руководством чутких и опытных героев будет спускаться в подземелья и выныривать на поверхность в совершенно неожиданных местах. Такое мы видели и раньше, однако только в этой игре по кнопке «Tab» мы сможем переключаться между двумя «этажами», ведя бой одновременно и здесь, и там.
Гномы Империи, по слухам, научатся рыть ходы вниз (или вверх), полностью нарушая задуманную природой и дизайнерами природу уровней. Все это, согласитесь, несколько меняет стратегическую картину мира. Представьте себе, как гигантский (да, разумеется, здесь тоже будут свои ГИГАНТСКИЕ юниты) тролль одним ударом отправляет десяток юнитов в полет, которые проваливаются в разверстую землю и... продолжают сражение уже на другом этаже. Кроме того, в полной версии обещаются невероятной силы магические заклинания вроде землетрясений или извержения вулкана, которые нарушат эту столь тщательно культивируемую красоту и покой. Подробнее с двухэтажным WarCraft можно будет познакомиться совсем скоро — и если при виде американцев в Нормандии у вас начинаются колики, встреча эта почти неизбежна.

Armies of Exigo и Battle for Middle Earth на соседних экранах? Кхм... Неравный бой.

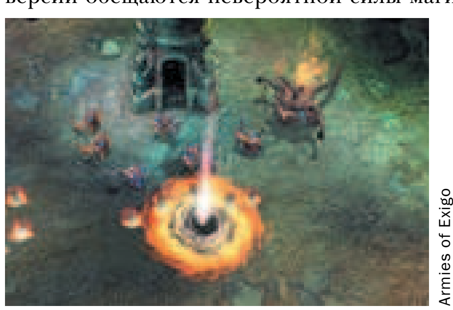


Heroes of Annihilated Empires

сайт: www.heroesofae.com
жанр: Стратегия
разработчик: GSC Game World (www.gsc-game.com)
издатель: GSC World Publishing (www.gsc-game.com)
дата релиза: 2005 г.

Наш метод

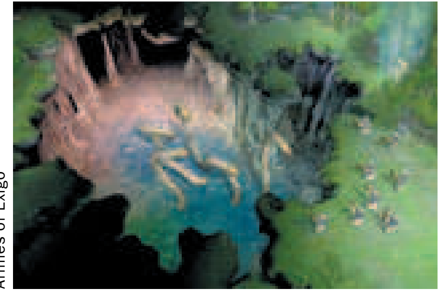
Двойная сенсация Games Convention 2004: киевская GSC Game World становится издателем и официально анонсирует новую RTS с подозрительно знакомым названием «Герои уничтоженных империй» («ГУИ»).
Первым проектом под логотипом «GSC World Publishing» станут вот эти самые «Герои», а также — на некоторых территориях — «Казаки-2: Наполеоновские войны», «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» и только что объявленная RTS «Александр», которую украинские искусники оперативно сооружают из «Казаков-2» к премьере одноименного киноблокбастера некоего Оливера Стоуна. Сфера интересов свежеиспеченного издательства, как следует из названия, не ограничивается постсоветским пространством: в Европе «Казаков» и GSC любят (особенно в Англии и Франции), а там, кто знает, как оно пойдет.
Очередной шаг GSC на пути к мировому господству начинается с малого: стенд с гордым названием «GSC World Publishing» по соседству с гигантом THQ занимает шесть квадратных метров и содержит один стол, два стула, тумбу под компьютер и слегка ошалевших после четырех дней непрерывного общения с любопытствующей публикой сотрудников. На третий день выставки мне удалось вырвать главного дизайнера «ГУИ»

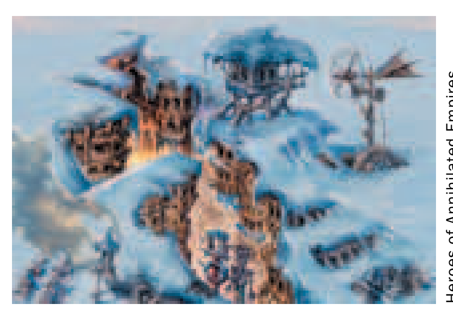


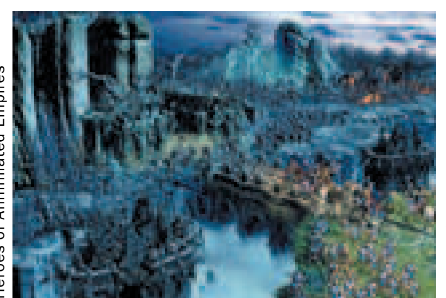
Armies of Exigo



Armies of Exigo







Heroes of Annihilated Empires



Heroes of Annihilated Empires

Дмитрия ЗЕНИНА из плотного окружения на свежий воздух и поговорить немного о нашем стратегическом будущем после «Казаков».

Game.EXE: Пару лет назад во время очередного .EXE-набега на Киев ваш босс Сергей Григорович обмолвился о том, что хотел бы сделать игру в стиле «фэнтези» и показать все громадьё ее мира. Сегодня это желание, похоже, воплощается в Heroes of Annihilated Empires. Так о каком громадье говорил Сергей — о физическом?

Дмитрий ЗЕНИН: Не только. Не только размеры, но и дизайн. Мир будет содержать шесть... даже не наций, а своего рода миров (или, если хотите, подмиров). Друидов, некромантов, льда, снежных магов, механиков, демонов. Наша задача — показать, что они принципиально друг от друга отличаются. То есть разница будет не только в привычных вещах — архитектуре или во внешнем виде юнитов, мы хотим вдохнуть в каждый из миров присущие лишь ему атмосферу и окружение. Друиды — это насыщенный зеленый цвет, солнечный, летний. У некромантов, как вы уже видели, вечные ночь, мрак, туман. Механиков мы хотим поселить в пустыне и сухих каньонах, они изводят деревья, добывают руду. Снежные маги (ледяная нация!) говорят сами за себя, ландшафты — сплошь ледяные горы, айсберги, заснеженные деревья, голубое освещение. А еще есть люди — жители Королевства. Эдакое сказочное средневековье, осенние пейзажи (дабы отличаться от друидов)... Ну а демоны найдут кров в скопищах лавы, вулканов, вспученной земной коры, их гамма — красно-бордовая, темно-коричневая.

.EXE: Очень интересно. Рассказ косвенно указывает на то, что вы находитесь на стадии разработки расовых концепций...

Д.З.: Не совсем. Мы довольно далеко продвинулись, в том числе в технологическом плане. Ну а сценарий приобретает сейчас финальные очертания, кроме того, совершенно точно решено, что игра будет издаваться в трех частях. Это, конечно, объясняется коммерческими вопросами, но и сама тематика... требует: мир, который мы придумали, настолько велик, что вывалить все на игрока в одной серии — значит скомкать историю.



Дмитрий Зенин, дизайнер «Казаков» и «Героев уничтоженных империй»: «В третьей части игры вас ждет нечто удивительное. Что — пока не могу сказать».

Сначала мы шли по простому варианту: мир, шесть наций, война. Но позже концепция игры изменилась. В первой части мы подаем «Героев уничтоженных империй» как самую простую историю: противостояние друидов и некромантов, причем в сингле играть можно будет только за друидов. Все элементарно: вас атакуют, вам надо отбиваться.

Процесс будет разворачиваться постепенно. Первая миссия — чистая стратегия. Вы учитесь управлять войсками, знакомитесь со структурой армии, что можно строить, для чего нужны эти здания и так далее. По мере продвижения в тело игры степень сложности задач увеличивается. Вам надо находить заклинания, артефакты. Так, понемногу, вы будете исследовать территорию и приходить к пониманию того, что мир окрест — это не только зеленый лес (в котором вы стартовали), он намного шире и глубже.

Окружающие пространства принадлежат нейтральным племенам: оркам, гоблинам и т.д. Игра предлагает миссии, которые подогревают интерес и заставляют узнать все больше и больше. На этом месте игра станет немного ролевой. Вы понимаете, что кроме некромантов и друидов есть и другие расы, — образно говоря, вы видите их очертания на горизонте. Речь о механиках и снежных людях. А потом вы знакомитесь с ними, завязываются первые контакты — вы пытаетесь решить с помощью новых знакомых какие-то свои проблемы и по ходу пьесы начинаете понимать, что с вашим миром что-то происходит... что-то важное... Но тут первой части нашей «ГУИ» придет конец. Да, на самом интересном месте.

.EXE: И следующая часть выйдет через год?

Д.З.: Думаю, пауза будет короче... Конец каждой серии должен заключать в себе нечто интригующее, чтобы игроки осмысленно ждали продолжения... Вторая часть. Мы открываем сказочный мир целиком — и оказывается, что это совокупность архипелагов или плато, парящих над облаками. Вы исследуете это грандиозное мироздание. Все, до последнего островка. Его структура должна предстать перед вами как на ладони. И вы открываете для себя, что каждая нация играет свою роль. Только не ждите простых сюжетов вроде «захват территории и уничтожение соседа». Нет. У магов будет своя линия, у механиков — своя. И они будут весьма необычными.



Games Convention 2004



Games Convention 2004



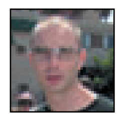
.EXE: А во второй части мы так и будем тянуть лямку друида?
Д.З.: Не обязательно. В одиночном режиме мы дадим поиграть и за механиков, у которых будет СОВЕРШЕННО иная история. Ну а третья серия... в ней игроки увидят нечто необыкновенное. Что именно — сказать не могу. Но это и впрямь будет сюрпризом.
.EXE: Давайте отойдем от сюжета и поговорим о движке. Будет ли «ГУИ» похожа на «Казаков»? По размерам армий, по технологиям? (Дмитрий улыбается и берет паузу. Наверное, стоит напомнить, что он — главный дизайнер оригинальных «Казаков». — **.EXE**.)
Д.З.: Я каждый раз убеждаюсь в правоте нашей линии... И эта выставка подтверждает кое-какие мысли и решения... Итак, у нас есть хорошая предыстория – это «Казаки». Проект открыл новую страницу в стратегическом жанре, стал популярным. Отказываться от него — глупо, это было бы ошибкой. Следовательно, все самое лучшее, что есть в «Казаках», мы возьмем и в эту игру. О чем речь? Об элементах спрайтовой графики, которые позволяют нам делать исключительной красоты и детализации здания, населять игру огромным количеством персонажей...
.EXE: То есть вы принципиально продолжаете гнуть свою линию (линию Григоровича!) и не используете 3D?
Д.З.: Погодите, дослушайте. Возьмем многотысячные битвы. На вас идет тысяча скелетонов... Это просто какое-то... ну, не мясо, а толпа, это Тьма. Да, на вас надвигается Тьма. С помощью тысячных групп спрайтовых юнитов мы можем создать атмосферу — и Тьма действительно будет надвигаться.
С другой стороны, сегодня уже нельзя ограничиваться этими мелкотравчатыми юнитами, которых мы, как на маскараде, разряжаем в новые костюмы, оставляя все прочее без изменений. Это немножко неправильно. А значит, мы будем использовать 3D-технологии. У нас будут юниты больших и средних размеров. Драконы, големы, тролли... Разумеется, крупные юниты с целью рационального использования ресурсов движка будут полигональными. Иначе говоря, речь идет о совмещении спрайтовой технологии и трехмерья.
.EXE: Со статической, конечно, камерой?
Д.З.: Снова мимо. Когда вернемся на стенд, я покажу умения движка. Он очень сильно модернизирован, в частности, изменилась система генерации и текстурирования ландшафта. Теперь мы можем делать очень интересные вещи, на которые прежде только облизывались. Представьте себе величественные каньоны, скалы — правда-правда, очень красивые скалы самых сложных форм. Движок позволяет плавно приближать и удалять картинку, вращать ее.
.EXE: Что же произойдет с несчастными спрайтами?
Д.З.: Мы позаботимся об их судьбе. Есть несколько идей, но главный вопрос — вращать ли камеру — пока обсуждается. Однако, замечу, технические возможности для этого есть. Вопрос лишь в том, всегда ли это полезно для игры. Да, нынче это один из признаков современного проекта, весомая feature в строчке пресс-релиза. Но можете ли вы сказать со всей определенностью: «вращение камеры — жизненно необходимо»? Вряд ли.
И, разумеется, магия. Смерчи, волны — на спрайтовых технологиях такие эффекты толком не сделать. И это наше «узкое место», потому что зрелищность должна быть стопроцентной. В «Казаках» нет магии — нет и проблемы. Здесь же, если вы запускаете «Смерч смерти», это будет именно что смертельный смерч, который накроет половину карты. Помните о главной задаче? — показать масштабность мира.



В субботу и воскресенье футуристические насосы «Лейпцигской ярмарки» прокачали через себя невероятное количество подростков, почти каждый из которых был оснащен надувным (циничный Скар называет их фаллосами) батоном Nokia N-Gage, пакетом ATi, майкой DOOM 3 и зеленой бородой от Microsoft.

.EXE: Экономику оставите?
Д.З.: Сложный вопрос, думаем. Я ходил по выставке, разглядывал местные стратегические игры, ковырялся в них... И что? — Все они крутятся вокруг WarCraft 3. Все они — почти близнецы. 3D-юниты, 3D-бегают, 3D-пятьдесят 3D-юнитов на 3D-карте. 3D-елки, 3D-здания, нарочитые формы. Мы... не хотим туда, это не наш стиль. Наша цель — игры, не похожие на другие. Да, картинка может быть спрайтовой. Да, кому-то это покажется старомодным. Но это красивая картинка, она ничем не напоминает видеоряд ваших 3D-клонов!..
Я был на стенде EA и видел Armies of Exigo. Подошел, спросил: «А зачем? Это же WarCraft...» Понятно, что они ее продадут, идет мощная реклама, огромный стенд. Нам, конечно, до EA пока далеко, но это и не наша задача. Нам хочется сделать СВОЮ фэнтези-стратегию, игру, выпадающую из общего, трафаретного ряда...

.EXE: Дима, спасибо за интересный рассказ и мысли! И — очень хочется на стенд: посмотреть на вращающиеся пейзажи и спрайтовых юнитов. (Об увиденном читайте в одном из ближайших «первовзглядов».)



Pariah

сайт: www.pariahgame.com

жанр: FPS-повесть о лекаришке

разработчик: Digital Extremes (www.digitalextremes.com)

издатель: Hip Interactive (www.hipinteractive.com)

дата релиза: Март 2005 г.

Дело ветеринаров

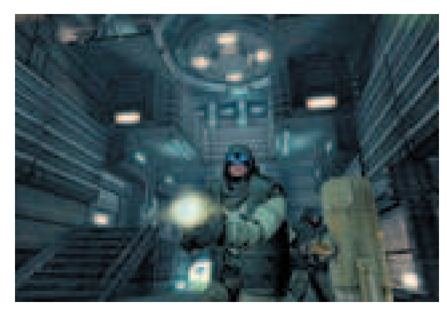
Герой Pariah смотрит с плакатов рыбьими зрачками агента Смита, — поверить в его приверженность идеям Гиппократа невероятно сложно. Особенно если руки злодея заняты чем-то средним между автоматом MP5 современного спецназа и кастетом из далекого будущего.

Столь же не просто не разглядеть в Pariah наработанный годами стиль Unreal Tournament. Представители девелоперского люмпена и внимающие им журналисты тем не менее прилагают к тому немалые усилия.

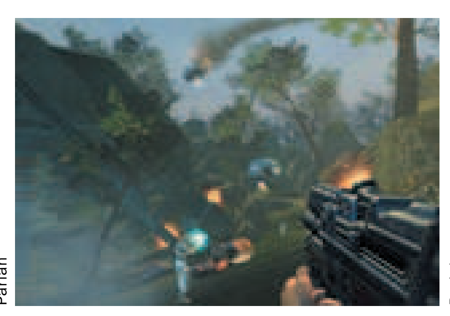
...На арене цирка творится форменное Halo. Сладкая парочка в лице медживодера и модельного вида уголовницы наяривает по бедно текстурированным пригоркам на гибриде «Форда-Т» и эскадренного миноносца «Решительный». Каждый высокий прыжок машины понуждает камеру оторваться от преследования геройского тандема, обогнать его и нырнуть под чудесно летящий плод любви русской печки и графской брички. Эксцентричный экипаж преследует стая увлажняющих и пылесосательных электромобильчиков, очевидно, прихваченных седоками оптом в ближайшем крупном супермаркете. Участники автопробега увлеченно обмениваются минометными гранатами и пулеметными очередями. Лига пылесосов явно несет тяжелые потери.

Многие зрители уже почти согласны принять происходящее за Halo или даже Far Cry, но в этот торжественный миг рыбомордый герой спешивается... «UT2004!!» — дружно вздыхает зал. И не ошибается.

Ландшафтная манера и текстурная скромность серии Unreal Tournament перешли во владение к Pariah в полном составе. На землю лучше не смотреть — если, конечно, речь не идет о подводной тюрьме строгого режима, где по колено в воде с охранниками бьются политзэки и уголовная элита — фальшивомонетчики. Очевидные UT-боты зайцами шастают по окрестным кустам, пока наш герой, сидя на верхушке сторожевой башни, выбирает апгрейд для снайперской винтовки.



Pariah



Pariah



Пожалуй, самая выдающаяся придумка Digital Extremes: оружейный апгрейд не только дарует любому выбранному «стволу» дополнительную функциональность, но способен увеличить кучность или скорость стрельбы, а также убойную силу. Не намного — процентов пять-десять, зато каждый отдельный пария почувствует себя вполне креативным в своем неистребимом желании прокачать мощность ракетницы до предела. Игровой баланс не намерен допустить обязательность апгрейда всего и вся к концу игры, поэтому расходовать бонусы следует с толком и расстановкой.

Наш гид выбирает тепловой визор для снайперской винтовки, с помощью которого и отстреливает копошащихся внизу троцкистов. В следующий миг мы уже на борту странного яйцевидного корабля, несемся по внепланетной вариации на тему Великого каньона. Рядом с хозяйским летающим яйцом вдруг оказывается его фабричный собрат, но начиненный злыднями по самое нехочу. Подлецы не теряют времени зря — шквальный пулеметный огонь вызывает множественные пожары, герой вынужден напроситься в гости к соседям. Следует отдать должное дизайнерам и художникам — многопалубные корабли выполнены на «пять с плюсом», откидывающиеся штурмовые трапы, пулеметные гнезда — все органично. Разочаровывает лишь последовавший тупенький deathmatch в духе знаменитой dm-карты Morpheus. Для многопользовательских карт у Pariah тоже заготовлен спецприз. Помимо остающихся на месте трупов и изрешеченных пулями дверей и стен, то и дело свидетельствующих о прошедшем бое, разработчики особо выделяют бочки. Из иных обыденных на вид сосудов под давлением струится то ли пар, то ли жидкость. И если ее поджечь... Эффектный сноп пламени подкоптит неосторожного противника, случись ему быть неподалеку от промышленной тары. «Это эволюция бочек!» — поигрывает дизайнерскими мускулами Digital Extremes. Экие умницы.



Девушка со стенда Hip Interactive пользовалась шумным успехом у окрестных самцов. Само собой, они не подозревали о ее темном криминальном прошлом и приятеле-живодере.

А если серьезно, куда более интригующе выглядит фирменный редактор уровней, которому суждено быть в стандартной упаковке Pariah на момент релиза игры. Ландшафт корректируется мановением курсора, вода послушно перетекает в новые впадины и освобождает холмы, все объекты легко сдвигаются, а птички уже рассекают воздух находящейся в обороте карты. Сюрприз в другом: нажатие кнопки — и вид мгновенно меняется на игровой, апробация карты не заставит ждать обработки и подгрузки уровня. Вот он, резвитесь! Что действительно впечатляет.

Небо над Лейпцигом

Не люблю выставки, магазины и музеи... Так что, Саша, ECTS все-таки умерла? Расскажи, как бьются выставки? Я представляю, как гигантские выставочные павильоны встают из бетонированных... Все немецкие ритейлеры здесь... Место встреч издателей с дистрибьюторами... Опасность — ОГРОМНЫЕ БЮДЖЕТЫ... Безжалостное в отношении дешевых игр сравнение... WIfI за 19 евро в день... «The GC has grown up. The complete presence of the retailing sector is impressive. All the German retailers are here. No company in the games industry today can afford not to be in place at the GC. We are 100 per cent satisfied with the GC 2004», says Martin Bachmayer, head of marketing Xbox Platform & Microsoft Game Studios... Я видел их — пустой, деловой и полностью охреневший... Визит в пустой Экспоцентр... Открытие выставки вечером... Поток тинейджеров и общие впечатления от первого дня выставки... Субботний удар... Ниггер в овечьей шкуре... Ни у кого в городе нет велосипедов дороже 200 долларов. С хрустом цепей никто не умеет запрыгивать на бордюры, все расслаблены велосипедными дорожками... Официанты дают сдачу на месте... Город всеми силами старается расстаться с социалистическим прошлым. Старые дома соседствуют с угловатыми в стиле разрушенного «Интуриста» кубами и параллелепипедами, искусственные пешеходные мостовые-новоделы... Дети. Если ты не полный обсос и не лысый, ты используешь фиксатор для волос.

От редакции. *Искренне благодарим Елену Игнатову и в ее лице российское представительство Leipziger Messe GmbH за помощь в организации .EXE-поездки на Games Convention 2004.*

Превью





MYST IV: Revelation
(демо-версия)

Безопасный квест. Нагруженный камерами и КПК, MYST IV подпрыгивает от желания понравиться. Если вы принесете его домой, он даже будет расставлять по полочкам вашу коллекцию адвенчур. Бесплатно.

Квест

сайт игры: www.mystrevelation.com
разработчик: Team Revelation
издатель: Ubisoft (www.ubisoft.com)
дата релиза: 21 сентября 2004 г.
объем демо-версии: 191 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 205 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Сюжет MYST IV очень изящно стыкуется с сюжетом MYST III. Видите ли, сыновья Атруса на самом деле не погибли при пожаре... Нет, Сиррус и Ачена похитили свою собственную сестренку и спрятали ее... Эй, вам что, неинтересно?» — пережевывает скучищу сценаристка Revelation (и MYST III: Exile) Мэри Демарли (Mary DeMarle).

Жертвоприношение

MYST IV: Revelation находится в разработке с сентября 2001 года, на него потрачено немногим меньше денег, чем на DOOM 3. Но эти дорогущие и долгоиграющие проекты словно бы соревнуются между собой за звание самой дешево выглядящей игры! Маша Ариманова



Картинка MYST IV куда более традиционна, нежели картинка MYST III: Exile. Третья часть предлагала нам воинствующую биомассу джунглей. Четвертая — уютно освещенные интерьеры.

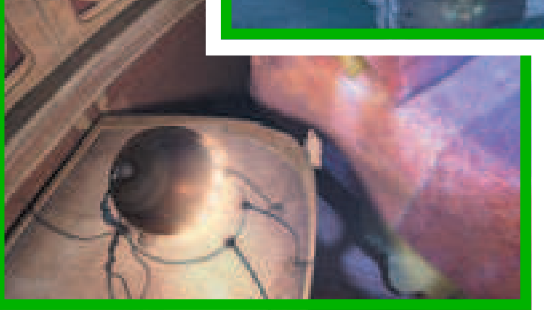
Обе работы — коммерческий гамбит, случай многократно просчитанного и утвержденного советом директоров жертвоприношения. В id Software пожертвовали светом. В Ubisoft поступились трехмерностью.

О движке DOOM 3 говорят: «это как если бы первый DOOM был сделан на моторе Quake». Машины, способные справляться со всем этим великолепием без подмоги старушки темноты, появятся лет через пять... С MYST IV все обстоит с точностью до наоборот. Представьте себе Quake, построенный на движке первого DOOM... После Uru и RealMYST 3D, самых высокотехнологичных квестов на планете, нам предлагают псевдо-3D с неправильной перспективой и — да-да! — FMV-видео. Преемники Рэнда Миллера (Rand Miller) из Ubisoft Montreal (напомним, самому патриарху отведен скромный статус актера и консультанта проекта) вернулись к корням. Вернулись к началу.

Вид

Можно ли винить в том маркетинг, о котором так любит рассуждать специально приглашенный гость Game.EXE (см. рубрику «Те, кто»)? После недавних обвалов ни одна крупная адвенчура не сунется на рынок, не прозондировав

последний органами финансового слуха и зрения. Особо подготовленные люди изучили целевую аудиторию и пришли к выводу, что большая часть потенциальных покупателей «Миста» сидит на древних развалюхах и при упоминании третьего «Дума» только расстраивается. Но тогда непонятно решение издавать MYST IV исключительно на DVD... Да и видео в демо-версии очень качественное (не с художественной точки зрения — судить об этом пока трудно, но с позиций компрессии), и заранее, совсем как в первом «Мисте», обсчитанная картинка увешана эффектами (освещение, аниминированные объекты, прозрачная вода), которые первому «Мисту», разумеется, и не снились. По сегодняшним меркам эти эффекты трудно назвать специальными, но все-таки по ним можно отличить MYST IV от какого-нибудь Post Mortem.



Перевесившись через перила домика Атруса, можно долго озирать окрестности под музыку Питера Г. Красивые...

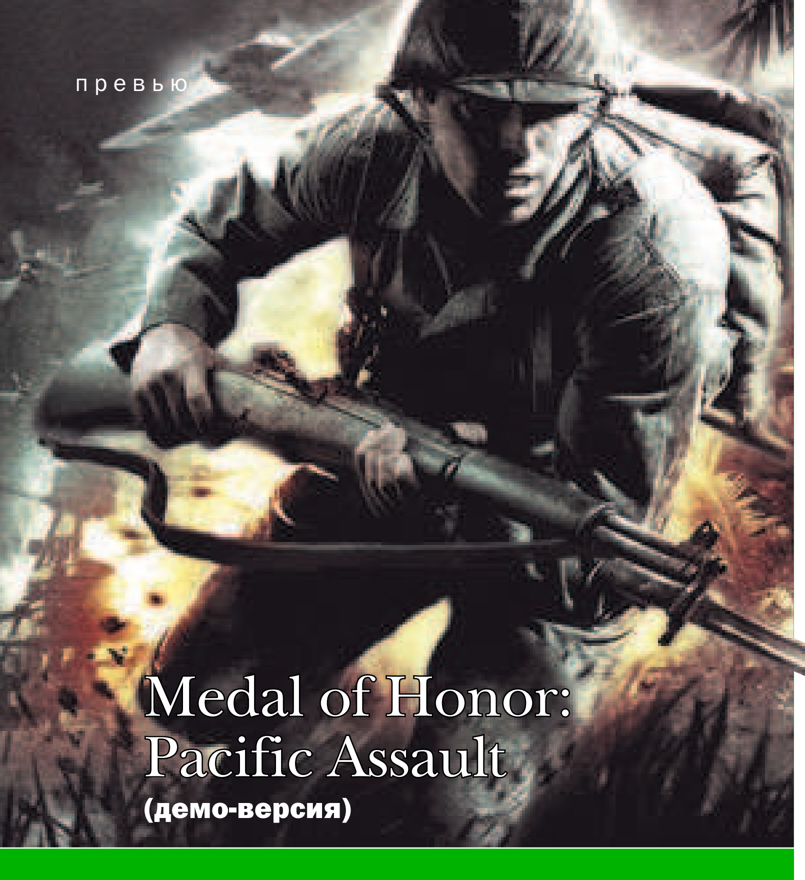
Немного красивого (пусть и двухфазового) освещения. Все-таки прогресс.

Нет, я думаю, разработчики и издатель хотели просто избавиться от жернова прогресса, от тяжкой ответственности Самого Передового Квеста индустрии, и сосредоточиться наконец-то на таких небесполезных вещах, как сюжет и дизайн головоломок... (А еще — сжечь все мосты, отрезать путь к искушениям, погубившим Uru. Если всюду полигоны, настоящие три измерения, очень трудно удержаться — можно взять и кощунственно ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ измерением номер три. А случаи его использования в квестах жестко отслеживаются. Нарушителей тут же записывают в нагнетатели экшен-вставок, адвенчура терпит немедленный крах. Лучше не рисковать!) MYST III: Exile тоже не был трехмерным, но он очень-очень старался выглядеть красивым. Старался так, что на сюжет и дизайн времени не осталось — отдельные пазлы третьей части были, без всякого преувеличения, отвратительны. MYST IV абсолютно удовлетворен своей внешностью и оттого производит впечатление значительно более зрелой работы.

Вид в разрезе

С первого взгляда Revelation вызывает сильнейшее отторжение, со второго — не менее могучую привязанность. Я не говорю пока о сюжете (роль которого, я думаю, в серии преувеличена — ну кто сейчас помнит, о чем шла речь в этих чертовых «Мистах»?), я видела в действии один-единственный пазл... Но — любовно выписанные мельчайшие детали жилища Атруса и прилегающих окрестностей. MYST IV настолько методичен в деле дизайна, что интерьеры напоминают даже не картины, а скорее образчики резьбы по слоновой кости. Есть на что посмотреть и помимо внутреннего убранства. Курсор — живая рука, тычущая пальцем, простукивающая стены, хватающаяся за ручку шкафа и тянущая ее... И — местная разновидность КПК. В стиле «стим-панк». Безымянный, не отбрасывающий тени герой влачит на себе Интересную Штуковину, усеянную ручками, индикаторами и переключателями. Это карманный компьютер, дизайном напоминающий паровой котел. Вместо дисплея — проектор с набором слайдов. Вместо клавиатуры — встроенная пишущая машинка. Да, плюс к этому герой не расстается с фотокамерой, которая тоже, прямо скажем, далеко не цифровой аппарат и даже не «Поляроид». Можете смеяться, но нововведения в мире Да'Ни (где половина подсказок основана на надписях на стенах, а другая половина — на странных знаках на все тех же стенах) давно напрашивались. Даже такая элементарная вещь, как внутриигровая записная книжка, способна здорово помочь (ну вспомните еще один квест, в котором бы она была? Не можете?), не говоря уж о камере, лучшем друге обозревательницы с плохой зрительной памятью и чудовищными навыками рисования. Не прошло и двадцати лет со дня изобретения графики в жанре, и квесты начали заботиться об удобстве своих пользователей. Удивительно, на что только не пойдут люди ради денег, не правда ли?

А что касается головоломок... Та, которую я видела, мне понравилась. Она в меру схематична, чтобы ее можно было решить тупым отчаянным перебором, но вместе с тем и достаточно многомерна, чтобы интеллектуально оправдать перебор осознанный. Суть: поле из плиток со сложными взаимосвязями. Задача: «зажечь» плитки по определенному трафарету. Метод: попытка построения многомерной модели поля и сцепления между плитками на отдельно взятом листе бумаги либо беспощадное кликанье мышкой. Это, возможно, далеко от рецепта идеальной головоломки из «Миста» (все-таки серия была построена на использовании куда более сложных аппаратов), зато это рецепт просто неплохой (и красивой) головоломки. Еще обещан гид-подсказчик. Мерзкое будущее внушает определенную надежду в тот самый момент, когда мы наконец-то свыклись с опасениями. Вам тоже понравился этот скелет динозавра?



Medal of Honor: Pacific Assault

(демо-версия)

Сказка о том, как смелые американские парни хотели забрать японские острова, но хозяева их просто так не отдали. Повествование грешит удивительными событиями и нескаромными допущениями.

Военно-полевая комедия

сайт игры: www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp
разработчик: EA Games LA
издатель: Electronic Arts (www.eagames.com)
дата релиза: Осень 2004 г.
объем демо-версии: 560 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 2K/XP, Pentium 4 1500+ (рек. Pentium 4 2000+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 8.1, 570 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Medal of Honor: Pacific Assault наденет на вас сапоги солдата Второй мировой, воюющего на Тихоокеанском побережье. В качестве рядового Томми Конлина вам доведется пережить смертоносную атаку на Перл-Харбор, а затем присоединиться к последнему крестовому походу, цель которого — положить конец кровавым имперским замашкам небезызвестной азиатской страны! Банзай!! Уничтожим Японскую империю!!!

Японский бог

Вас будят средь бела дня и сообщают, что японцы уже близко. Что делать? Завернуть рис и огурец в сушеные водоросли? Вытащить две сумки «Прада» и одну «Берберри»? Похвалить Такаши Миике? Нет, нет и нет! EA настоятельно советует лязгнуть затвором автомата и приказать отряду не мешаться под ногами. Александр Вершинин

Medal of Honor: Pacific Assault (MOHPA) — еще одно слово в движении за персонификацию жанра псевдоисторических шутеров. Если в вашем дворовом FPS нет рядового Томми Конлина и «он ТАМ не был», за поделку не отломят и гроша. Присутствие и драматические скриптовые сцены героической гибели братьев по оружию причудливым образом сочетаются в мозгах маркетологов (и подвластных им проектах) с карусельным цирковым весельем: в роли стоящих на рогах во имя счастья детворы лошадок, медведиков и слоняр здесь выступает вся военно-техническая мощь стран-участниц Второй мировой. Временами Томми Конлину кажется, что он попал на военный парад на Красной площади, но, прежде чем он как следует обсосет эту незаурядную мыслишку и попросит у сержанта



Далекий от войны человек может ошибочно идентифицировать эту картину как народное гуляние.

мороженого, пуля неизвестного снайпера неизменно разносит его череп в пыль.

Выходные на Соломоновых

В демо-версии MOHPA найдется очень мало вещей, незнакомых ветерану MOH: Allied Assault. Развлечение возведено на фундаменте из двух небольших полянок,

артистично объединенных коридором штабного домика. Первая проплешина стилизована под палаточный лагерь, вторая настаивает на чести называться аэродромом. В этой сравнительно небольшой по размерам песочнице вам посчастливится стать оператором станкового пулеметания и, покопавшись, с удивлением обнаружить в себе задатки зенитчика. Свободное от профориентации время мы рекомендуем посвятить делу уклонения от штыков из японской стали и прикладов белой сакуры, то и дело норовящих незаметно прищучить рядового Конлина.
Откуда берутся злыдни — совершенно непонятно. Кемпинг зачищен, все изначально инкорпорированные оппортунисты мертвы. Но — чу! — стоит приблизиться к станковому пулемету, как из-за уже стерильного угла с шумом вываливается отара форменных японских овец. Где они прятались все это время? В думовских кармашках за сдвижными панелями? Говори, бесовское отродье! Вопрошаемые ответствуют голосами выпускников гвардейского института стран Азии и Африки, красноречивым жестом разворачивают винтовки прикладами вперед и делают все, чтобы ваши лобные доли ознакомились с молекулярной структурой импровизированных челобитных поближе. Вопрос: зачем? Если с поваленного очередью трупа можно снять обойму патронов, значит — они не закончились. Тогда какой смысл переть голой пяткой на верную смерть? Культура Востока действительно во многом отличается от западной прачечной, но в вопросе техники использования огнестрельного оружия они чаще всего приходят к общему знаменателю...




Классическое тупоборье

Значит, какое-то важное вещество иссохло в опаленных солнцем головах жителей Калифорнии, где и обретается офис Electronic Arts. Программный продукт его жизнедеятельности убедительно о том свидетельствует. Сюжет. Отважные американские пилоты (тоже мечтающие получить почетную медаль Гонора) просят пехоту о помощи: «Мол, подсобите, братцы, огнем, чтобы мы забрались в наши звездатые самолеты и ка-а-ак полетели!». Толпы заблаговременно выставленных японских городовых в это самое время стучат лбами о фюзеляжи вышеуказанных военно-воздушных приспособлений, скребут островную вулканическую породу тяжелыми каблуками сапог.

Все взрывы, крушения самолетов, а также исходы морских баталий строго-настрого заскриптованы.

Как говорят сами японцы: «И в бровь, и в глаз...»

Вооруженные сверхоружием в лице папы-скрипта, американские летчики беспрепятственно протискиваются сквозь толпу японских агрессоров («Пардон, простите, нам бы...» — «Ну что вы, не стоит извинений, проходите!») к кабинкам самолетов. Торжество торжествует.
Зрителю обидно. Он хмурится и решает следующее: раз не умеете думать самостоятельно и конструктивно, убирайтесь прочь из-под нашей пальмы, маленькие азиатские злодеи! И убивает их всех.

Солнце взойдет?

Однако же одно немногочисленное соединение японской императорской армии неожиданно для всех выполняет невиданный трюк: под шквальным огнем из окопов (еще одна дешевая инсценировка — пять солдат противника берут штурмом окоп с пятью североамериканскими доброхотами) вся японская рать вдруг разом ложится на животы и терпеливо ждет, пока у обороняющихся не закончатся патроны. Выбрав момент, они быстрыми шагами устремляются к игроку, дабы облагородить его чело ударом приклада. (Тупицы.) Дискуссии о том, является ли столь девиантное поведение единичным скриптом или же способность варьировать стойки будет дарована всем искусственно-интеллектуальным, до сих пор сотрясают стены редакционного тронного зала.
Не меньшие прения вызвала игровая презентация морфия, воистину волшебной жидкости, живой воды, носить которую вслед за бойцами поручено особому человеку. Практически святому. Позвольте, а кто еще способен подбежать к умирающему (нас только что перфорировала рота солдат, затем на голову уронили бомбу и в заключение переехали истребителем), вколоть, посыпать белым порошком — и поставить парня на ноги?! Уж не библейское ли чудо воскрешения даровано полевым медикам Pacific Assault? На этой фарисейской ноте мы и расстанемся вплоть до релизной версии МОНРА, которой суждено расставить все умляуты над нашими сомнениями.



Obscure: Learn about Fear

(демо-версия)

Хороший консольный survival horror из Европы. Напарник за спиной, фонарик под стволом пистолета, все как положено. Ждем ремейка на движке DOOM 3?

Survival horror

сайт игры: www.obscure-game.com	
разработчик: Hydravision (www.hydravision.com)	
издатель: Microids (www.microids.com)	
дата релиза: Сентябрь 2004 г.	
размер демо-версии: 320 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)	

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 333 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Возьмите Resident Evil. Скрестите с Maniac Mansion. И с The Faculty Родригеса. И с сериалом «Баффи». И с фильмом «Я знаю, что вы сделали прошлым летом»... Накиньте саундтрек от Sum 41... Мы вложили в эту игру весь свой жизненный опыт!» — выворачивает душу наизнанку творческая группа Hydravision. Если судить по фотографиям, авторы ненамного старше своих героев.

Тьма на двоих

Что бы там ни утверждали коллеги, survival horror — это не только серия Resident Evil, не только зомби. Совершенно точно известно, что экранизацией Silent Hill занимается режиссер фильма «Братство волка» Кристоф Ганс. Съемки начнутся в октябре, сценарий переписывает оскароносец Роджер Эйвери («Криминальное чтиво»). Для жанра настали прекрасные времена...

Маша Ариманова

Или вот Obscure, сага о противостоянии подростков и сил мрака на территории одной отдельно взятой средней школы, демоверсию которой мы имеем нечеловеческое/демоническое счастье лицезреть.
Демо не поддерживает мышь, предлагает усадить за клавиатуру или геймпад соратника (это при том, что является не какой-нибудь там уличной дракой или шутером, а вполне благородным action/adventure с ракурсами) и повествует о жуткой судьбе парня с несчастливым именем Кенни, решившего на свою беду пошвырять мяч в кольцо после уроков. Здесь есть блуждания по спортзалам, душевым и раздевалкам, коварное похищение спортивной сумки, клейкая лента, которой можно прикрутить фонарик к пистолету, и — ура-ура! — нет ни одного живого мертвеца.

Лампа не горит

Сами разработчики именуют свое детище teen movies survival horror videogame. Любители фильмов типа «Клякса-убийца из открытого космоса» да оценят. В наше суровое время лаконичных демоверсий — сполох молнии по сравнению с ними длится целую вечность — Obscure довольно представительна. Сперва — классический этюд на тему «один дома после заката», где атмосфера нагнетается лишь за счет удачно расставленных камер и мерного постукивания баскетбольного мяча. Вслед за ним — снови-

денческий пробег по туманным улочкам, готическим особнякам, подземным коридорам, где камера уже не стоит спокойно, а летит, раскачиваясь, за героем... Ну а потом в ход идет фонарик — и начинаются действительно страшные места.
Движок прост, но справедлив. Ближе всего он к последним сериям Silent Hill, разве что освещение поставлено лучше. Скажем, находясь в раздевалке, мы видим за спиной Кенни вход в тускло освещенную душевую, а там — яркую ртутную лампу над зеркалом, и в зеркале — маленькое отражение героя. Безукоризненное использование камеры, более-менее динамического света, высокого разрешения... В кино это называют «хорошей режиссурой». В survival horror — я даже не знаю, как. Но ничего подобного в жанре не было очень долгое время (это как если бы ранние серии Silent Hill были сделаны на движке поздних серий Silent Hill, понимаете?).
Деталей немного. Это суровая, лишенная накипи конверсия (правильнее, наверное: одновременная разработка под) с PlayStation 2 — никаких излишеств, никаких переработанных текстур, поддержки EAX или модернизированного интерфейса. Не думаю, что к выходу игры ситуация изменится. Раньше за такое поругивали. Сейчас, когда издатели повсеместно заказывают на стороне особые версии для платформенно отсталых ПК-владельцев, остается только хвалить. По крайней мере боевые сцены оставят без изменений, количество уровней не сократят, да и многопользовательский режим не купируют.

Из сумрака

Survival horror на две персоны — такого, извините, еще не было. Специалисты сообщают, что последней толковой игрой для двух человек на одной машине являлся слэшер Return of the King. В полуквестах ужасов мы вообще никогда не имели возможности встать спина к спине — ни в Alone in the Dark, ни в Resident Evil, ни в Silent Hill... Странно, не правда ли? А как же киноидолы? Как же «Секретные материалы»? Как же возможность посветить друг другу в физиономию фонариками, поодиночке разбрестись по темным коридорам и подвергнуться там внезапным нападениям, не говоря уж о долгом и протяжном выкрикивании светлого имени напарника?
Вероятно, главное препятствие таково: двух героев в игре ужасов трудно уместить в одном ракурсе. Можно, конечно, обойтись и сплит-скрином, но это будет типичное не то. Короче, в Obscure место для напарника есть. Как только Кенни находит школьного наркомана, загорается призывная надпись «нажмите "паузу" на втором контроллере», «пауза» на втором контроллере нажимается, торчок деловито достает из шкафа пистолет, и... Первым делом оба участника разыгрывают сценку из «Бешеных псов» — встают в позы и нацеливают друг на друга личное оружие (застрелить коллегу по ошибке или дьявольскому наущению, к несчастью, нельзя). Потом идут бить монстров.
Разбрестись не получится — камера сосредоточена на Кенни, заэкранное местоположение соратника отображается синей стрелочкой, локации мы обречены покидать дружной толпой. Зато бои! Силы тьмы в Obscure представлены, во-первых, довольно бесформенными товарищами со свисающими из пасти щупальцами, а во-вторых — плотоядными тенями. Тех, что с щупальцами, надо бить пулями (боеприпасов хватает очень ненадолго, а убежать в демо-версии некуда). Тех, что обитают во мраке, надо жечь фонариком на полной мощности (перегревается лампа). Работают монстры в симбиозе, и вдвоем разбить их союз, конечно же, значительно легче. После повторного нажатия «паузы» на место человека готов встать искусственный интеллект, реагирующий на целых четыре команды. Но бедняга туп сверх всякой меры и способен завалить даже роль пушечного мяса... Да, это игра не для мрачных одиночек без всяких социальных навыков вообще. В этом смысле перед нами антитеза Silent Hill 4: The Room, не правда ли?
В закрывающем демо-версию ролике упор сделан на ураганный экшен: школьники бегают попарно, с дробовиками и просто подметают пол окрестной сверхнатуральной живностью. Я надеялась на более тихие моменты, на менее, так сказать, очевидную паранормальную активность (первые три минуты демо-версии что-то такое обещали, но...). Впрочем, если судить по роликам, и SH4 — голливудский боевик. Подождем!



Если повезет, в демо-версии можно и подраться. Но силы слишком неравны.



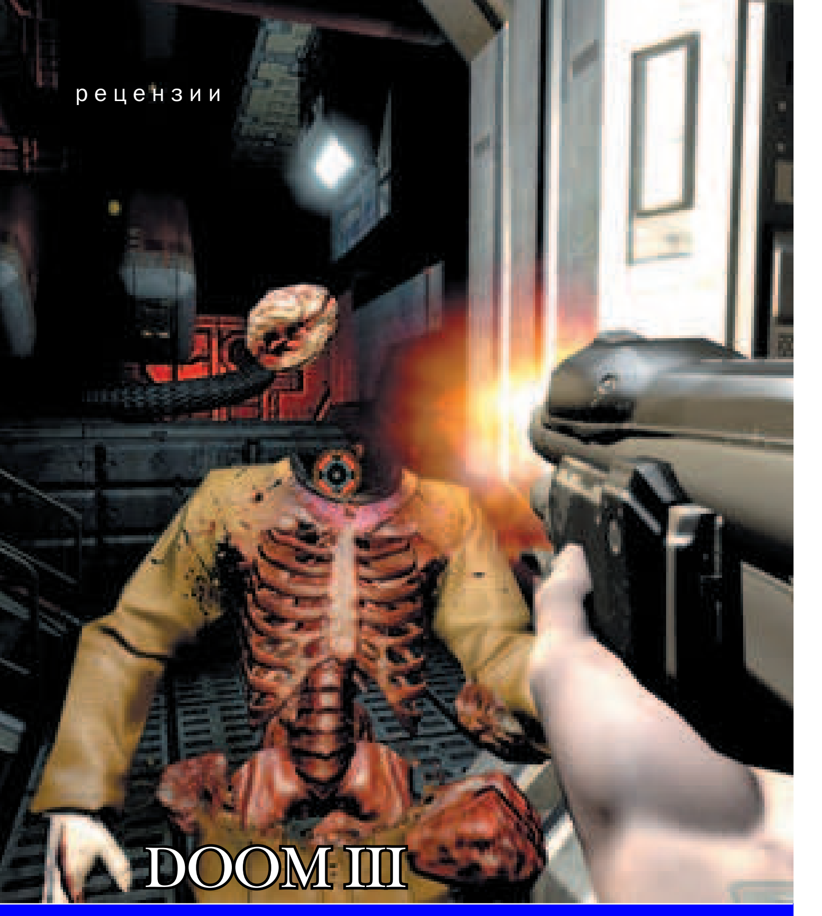
Слова «прекрати угрожать мне пистолетом!» через клавиатуру можно кричать очень долго. Потом начинается безвредная пистолетная пальба и глупое хихиканье.



Та самая duct tape, за которую любой морской пехотинец на Марсе отдал бы, не задумываясь, половину лайфбара. В действии.

Рецензии





Настоящая радость и красота кибернуар-мифотолкования осиной фабрики. Долетим мы до самого Марса и домой возвратимся скорей. Но кто же зомби?..



Шутер
от первого сорта

Те, кто

президент: Тодд Холленсхед (Todd Hollenshead)
технический директор: Джон Кармак (John Carmack)
ведущий программист: Роберт А. Даффи (Robert A. Duffy)
ведущий художник: Кеннет Скотт (Kenneth Scott)
разработчик: id Software (www.idsoftware.com)
издатель: Activision (www.activision.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.doom3.com
платформа: PC, Xbox, далее везде
дата релиза: Август 2004 г.

Системные требования

Windows 2K/XP, Pentium 4 1500 или Athlon XP 1500+ (рек. Pentium 4 2500), 384 Мбайт ОЗУ (рек. 1024 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт) не слабее GeForce3 или Radeon 8500, DirectX 9.0, 2,2 Гбайт на жестком диске.

Открытка из преисподней

На его место пришли другие! После сдачи сентябрьского номера коллектив редакции-телепортировался в то проклятое место, в котором прервались превью-стоны героического старика ПэЖэ, и выяснил-таки, кто из участников битвы разгрыз радиопередатчик. Заодно мы узнали, кого ПэЖэ убил в финальной битве: вы правы, зубра-с-шотганом какие-то монстрики прикончить не могли, его укокошило совсем другое…

Творческий коллектив кудесников пера и шотгана

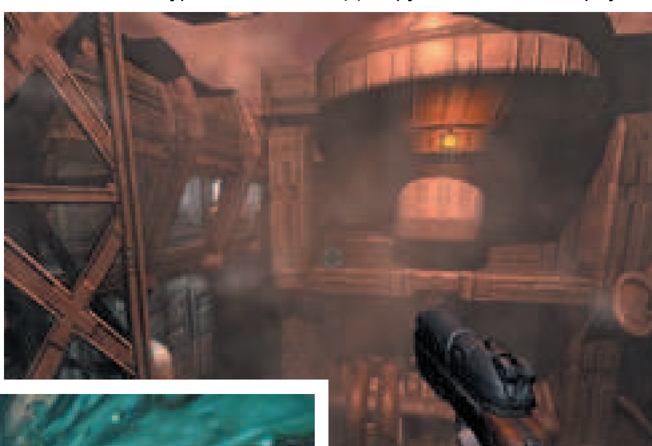
Олег Хажинский: Радость и красота!
«Вдох. Выдох. Вдох. Выдох. Вы когда-нибудь плавали с трубкой и маской где-нибудь в Адриатике, где под водой сплошные камни и вода прозрачна, как младенческая слезинка? Я еще нет, но теперь, после знакомства с DOOM 3, хорошо себе представляю, как это будет. Непременно, так мне обещает <неразборчиво>. Удивительная игра, и удивительно, насколько неправильно ее понимают! Здесь, <неразборчиво>, я слышал множество разных мнений, в том числе и негативные, критические отзывы. «У меня один кадр в секунду, пока не появляются монстры», — жалуется сосед Василий. Прискорбно, но при чем тут игра? Попытайтесь перебороть в себе синдром гиперожидания, взгляните на шедевр спокойным, лишенным пристрастия взглядом и вам откроется <неразборчиво>. Мир и покой охватывают меня при виде логотипа DOOM 3 на экране. Чувство глубокой радости и спокойствия разливаются от сердца по всем органам моего тела. Теплеют руки, свинцом наполняются ноги от кончиков мизинцев, расширяется в объеме правая часть спины, розовеют нижние пахи, и уже на первом уровне я начинаю видеть голубой лотос на фоне <неразборчиво>. Уровни DOOM 3 будто бы на-

полнены дыханием белого света — они пульсируют радостью и чистотой. Бескрайний, залитый солнцем горизонт, куда ни кинь взгляд поля с копнами убранного сена, идиллические деревеньки, будто бы сошедшие с рекламы вкусного шотландского виски или большеглазого швейцарского сыра, — разработчикам из id удалось создать игру, в которой приятно находиться.

Мне импонирует темп DOOM 3: размеренный и неторопливый. Здесь ничто не происходит вдруг, неожиданно,



Сюжетная развилка. Не бог весть какая, но сам факт!



Вид из окна во двор.

Спокойный, плотный покой окутывает каждого, кто запускает DOOM 3. Я, Олег Хажинский, не знаю другой игры, в которой чувствуешь себя настолько защищенным.

внезапно. Создатели игры сознательно отказались от дешевых клише из фильмов ужасов, — в результате игрок чувствует себя абсолютно защищенным, в полной безопасности. Не скрою, мне нравится дружелюбная атмосфера DOOM 3: монстры хорошо воспитаны и весьма умны, они прекрасные собеседники и много времени уделяют своему имиджу. Ни разу за время пребывания в игре я не подвергался неожиданным или жестоким нападениям. Напротив, местные обитатели в первое время избегали меня — как потом оказалось, не желая навязывать свое общество. Мы быстро нашли общий язык. Взявшись за руки, мы часами бродим по тенистым аллеям английского парка, обсуждая те или иные детали роскошного сюжета.

Веселый и беззаботный смех слышен отовсюду. По выходным целые семьи монстров отправляются в центральный парк: дети играют в мяч, матери обсуждают последние сплетни из жизни бомонда, а отцы семейств готовят на углях барбекю или раскуривают кальяны. Солнце садится, окрашивая экраны интерфейса в багряные цвета... Время в игре пролетает незаметно. Славный, славный DOOM 3!

Как и многие в наше непростое время, я часто возвращаюсь с работы уставший, напряженный, нервный. Компьютерные игры помогают мне расслабиться, отвлечься от мыслей о том, как сделать единую отраслевую интегрированную систему сбора и отображения всего на свете еще более единой, отраслевой и интегрированной. К счастью, теперь есть DOOM 3 — место для релаксации, уникальный заповедник тишины, покоя и радости. Здесь морщины разглаживаются, нервный тик утихает, а выпавшие от ужаса волосы начинают отрастать с невероятной силой. Простая повседневная деятельность становится легче и естественнее. Дыхание и кровообращение улучшаются, то же самое происходит и с <неразборчиво>.

Пользуясь представившимся случаем, прошу <неразборчиво> передать это послание в мой любимый журнал Game.EXE с копией по адресу: Москва, Кремль, id Software, Кармаку Владимиру Владимировичу, лично. Спасибо вам за эту прекрасную игру!»

Со слов Хажинского О.М. (отделение #5, диагноз «зеркало на втором уровне») записано верно. Старший санитар психиатрической больницы им. Кащенко Городничий Иван Харлампиевич.

Фраг Сибирский: А зомби кто?!

Вот вам страшная правда: Джон Кармак НЕ ЛЮБИТ зомби!

Он подсадил классических неспешных, но настойчивых живых мертвецов имени Дж. Ромеро в игру, где не слишком высоко котируется многоствольный пулемет. У бедняг не было ни малейшего шанса. Зомби DOOM 3 — фарш для бензопилы, мишень для издевательского, на потеху собравшимся у монитора дебилам расстрела из пистолета. Да, оружие в DOOM 3 приучено делать что угодно (подпрыгивать, чадить, щелкать вхолостую), но только не попадать в цель. Да, уровни укутаны густым покровом ночной темноты. Да, главный герой не натаскан класть запястье руки с пистолетом на запястье руки с фонариком (курсы агентов ФБР прогуливались нещадно), и это, казалось бы, призвано уравнять шансы... Но, если искренне, положа руку на трепещущее от избытка адреналина сердце... Когда вы распознаете в новой Жуткой Угрозе не одержимого бесами десантника, не импа,

не демона, а простой честный, раздувшийся, точно воздушный шарик, ходячий труп — не вздыхаете ли вы с облегчением? Ну что бедняжка способен сделать — сломать гнилые зубки о вашу броню? Вот что обидно... Перед нами самая красивая зомби-игра со времен ремейка Resident Evil на GameCube. Мертвецы такие — хоть сразу в книжку «Криминалистика». (Непонятно, правда, как это они успели так подпортиться за столь



Разница между DOOM 3 и Thief 3 — как между фильмами Кэмерона и Карпентера. Освещение в «Думе» очень голливудское. Такое может быть только на съемочной площадке.

недолгое время? Или их держали на специальном складе, а теперь отпускают по мере необходимости? Но это частности.) Постепенно, совсем как в фильмах Ромеро, складывается картина апокалипсиса — причем, опять же как в фильмах Ромеро, посредством голосов по радио и картинки в телевизоре. Если бы еще на Марсе водились гипермаркеты с хоккейными площадками...

Плюс здоровый налет постмодернизма. Начало — прямая цитата из Resident Evil Пола Андерсона («и другие области исследований»), радиопереговоры — из «Чужих» Джеймса Кэмерона («они лезут из стен!»)... Когда тебе в руки попадает точная копия винтовки из «Звездной пехоты» Пола Верхувена, уже не удивляешься. И, в принципе, игра придерживается определенных стандартов внешнего вида даже на самом хиленьком компьютере с плюгавыми графическими настройками. Красивая она, дрянь. Но авторам известны ровно три драматургических приема. Первый: наскок из темноты страшной тварью. Второй: наскок из темноты одной страшной тварью с одновременным укушением филейных частей нашего десантника другой. И, наконец, третий: наскок из темноты одной тварью, атака с тыла другой, а последняя тварь появляется в поперечном коридоре и аккуратно бросает файербол в единственном оставшемся для отхода направлении.

DOOM 3 — комплекс не слишком интересных пазлов. Какая разница, возим ли мы туда-сюда ящики по лабиринту в каком-нибудь там сокобане, или же подыскиваем последовательность уязвления какодемонов, не спуская пальца с кнопки «зыбучего сохранения»? Кармак и компания немногим лучше разработчи-



Вмурованная в стену аптечка.

ков аркадных шутеров — тех, в которых нас запирают в отдельно взятом помещении и опыляют файерболами.

В киноиндустрии темнота обычно используется, чтобы скрыть дефекты декораций. В DOOM 3 заботливо подсвечены отдельные Архитектурные Комплексы (которые, без сомнения, оценят Знатоки Архитектуры) и затемнено все остальное, дабы гарантировать хотя бы минимальную производительность. Посмотрите направо. Тут у нас чудесный высокотехнологичный девайс со встроенным стробоскопом и ультрафиолетовым поляризатором. К сожалению, на другую обстановку у вас, уважаемый пользователь, не хватит машинной мощности. Та же история с застывшим виртуальным светом и музейными тенями, стелящимися строго в одном направлении. В результате перед нами сверхдорогая игра, всеми силами маскирующаяся под низкобюджетную. Это ли не воплощенный кретинизм?



У DOOM 3 было все, что положено блокбастеру — продажа прав на киноадаптацию, скандалы в прессе, истерики с битьем всего на свете, громкие обещания, впоследствии тихо дезавуированные... (Помните грустную историю с кнопками? Кармак говорил, что в игре не будет кнопок «use» и «crouch». В результате кнопка «crouch» есть, а вместо «use» перед нами парит идиотский курсор, мешающий стрелять по невинным людям. Более бездарную схему использования окружающей среды трудно себе представить.) С такими фанфарами должен был выйти хотя бы Far Cry. А получился Painkiller.

А усиленное педалирование КПК? DOOM 3 пытается сделать для КПК то же самое, что «Матрица» сделала для сотовых телефонов. Его герои размахивают этими неудобными штуковинами направо и налево. Жаль, название компании-производителя не просматривается... А как насчет того, что, если при просмотре КПК вы держали в руках фонарик (частое явление — сообщения мы читаем вда-

ли от батальных сцен, поскольку действие в DOOM 3 самым гнусным образом не останавливается), игра не запоминает выбранное оружие? Но можно постараться ослепить неожиданно объявившегося гада до смерти. Утешение, в общем, только одно. Half-Life 2, без всякого сомнения, будет еще более скучной и академичной игрой.

Николай Третьяков: Настоящее!

Первая и вторая серии DOOM, выстрелянные шотганным дуплетом, сценарной записью открыли эру синефильства в медиа, где год идет за десять и за сто. Груз условных лет стянул цепочки бесчисленных взаимосвязанных событий в еще одну узловую точку: DOOM 3 показывает, что КИ-индустрия намотала достаточное количество кругов, чтобы приблизиться, страшно сказать, к театру. И даже в чем-то превзойти его — ведь в начале XXI в. нет шансов увидеть в Globe Theatre «Бурю» в постановке умудренного четырьмя столетиями автора, не так ли? DOOM в современном прочтении сразу погрузил общественность в состояние предвкушения театральной премьеры — пьеса нетленна, постановщики... gone gold, да. Все рассчитывают на «новое видение» и одновременно боятся излишнего удаления от канонического варианта. И, естественно, аншлаги; человек с дисками становится важной, как билетерша, персоной. Спектакль спешат видеть все, потому что на нем побывают все и долгое время будут говорить только о нем. Театр DOOM 3 начинается даже не с вешалки и гардеробщика-сержанта, а с фойе и афиш на стенах. Игрок (волнующийся, как jeune premier и заядлый театрал, вместе взятые) раскланивается с исполнителями второстепенных ролей и забегает в буфет с единственным блюдом из битой птицы — в антракте он туда точно не попадет, а в комнату для джентльменов придется пробиваться с боем (дабы увидеть в зеркале стоппардовского героя с могучими лицевыми мышцами).
Интересная режиссерская находка: интродукция происходит при опущенном занавесе; лица второго плана перебрасываются репликами и получают в ответ благодушный аплодисман. Игрок тем временем подвизается в качестве осветителя и привыкает высвечивать фонариком дальние углы. После того как совсем гаснет свет, разъезжается занавес и начинается первый акт (а ученый окончательно входит в роль безумного и принимается кусаться), софиты всегда освещают тот участок сцены, где сосредотачивается действие. Прожектор не примотан к дуэльному пистолету (это же не охота на сайгаков). В театре не место спортивному духу: в DOOM 3 все работает на драматизм. Дрожащее световое пятно выхватывает из мрака пару зомби, приближающихся наигранно медленной походкой; и мы тоже отыграем роль — с радостным испугом отпрянем назад, но тут из люка под сценой появится очередной maggot...
Да, свою роль приходится учить, подглядывая в PipBoy (PDA), большими или малыми кусками — как кому нравится. Любая сцена любого акта требует безупречного и заученного исполнения: выход, выстрел, выстрел, три шага вперед до стены, обернуться, не теряя ритма, шаг влево, выстрел, шаг вправо (череда мизансцен), выстрел, перезарядка, краткий монолог (про себя). Главный герой немотствует не зря — игрок озвучит его сам (спокойный сделает выразительный выдох, нервный заполошно вскрикнет). Театральная тишина воцаряется перед ключевыми моментами, все остальное время слышны скрипы, покашливание и приглушенная речь, иногда — звонки мобильных. Оружие? — Традиционное и простое, как театральный реквизит; используется там, где этого требует действие. Кинематографическая беспорядочная пальба обрекает на провал; стрелять из BFG по мелочевке — это overacting; нужно придержать его до выхода босса в кульминации очередного акта, где зеленые сгустки плазмы будут подходящим выразительным средством. Главное ружье висит на стене уже в начале, но стрелять должно ближе к концу. Некоторые критики освистывают отсутствие гаджетов вроде трехглазых зеленых очков; зря — была бы поломана целостность образа протагониста. Пусть 22-й век на дворе и все усижено китайцами, но никто не доверит хайтек белой деревенщине с ЧОПом за плечами, факт.
Как в настоящем театре, видна разница между декорациями и реквизитом: первые (стены то есть) нарисованы не очень тщательно (их задача

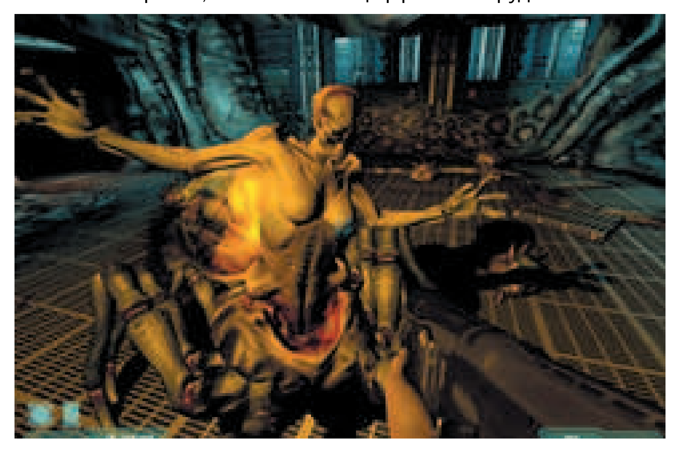


Шлем забрызган кровью изнутри.



И снова вид безопасной кинодекорации. Но вот когда там, в темноте, горят одни только красные лампочки... Тогда становится почти страшно.

— ограничивать пространство действия); а вот стулья и бочки дают простор для выражения чувств; алюминиевые банки комкаются руками на манер носового платка — мы очень переживаем, что видно как партеру (сидящему на GF 6800), так и прикованной к галерке культбедноте.
DOOM 3 сочетает в себе черты драматического искусства разных эпох и разных этапов развития. Каждое новое действующее лицо представляется обстоятельно и пафосно, как в техасском родео (в особенности хищный кибербычок). «В роли импа пушистого — имп чешуйчатый многоглазый!» Местонахождение id наложило отпечаток, знаете ли. Ориентация на действие — тоже черта первобытной драматургии: здесь мы никого не ждем, Годо висит головой вниз и кишками наружу. От елизаветинского театра — наличие интермедий (с краном и токсичными бочками) и интерлюдий (пугливый ученый какое-то время солирует и ходит с фонарем, как шекспировский стражник; смешно боится и смешно съедается). А еще злободневность — высмеиваются PR- и HR-технологии (брифинги и грустная история Torso Boy), а демоны общаются посредством электронной почты.
Все без исключения играют выразительно: очень старается ingenue — охранный робот; generic-зомби простодушны, зомби-солдаты молодцеваты, бензопильщики источают трудовой задор, mancubus — брутальную мощь, archvile — презрение к противнику. Какодемон своей величественностью напоминает сэра Лоуренса Оливье, что переносит нас в век двадцатый, как и язвительные диалоги в духе не то Бернарда Шоу, не то Ноуэла Кауарда («Why don't you get your fat ass down here and do it yourself? — Because I'm getting paid to make sure you do»). Совсем уж современны хореография (согласованные групповые переплясы черепков-паучков или мерзких русалочьих детенышей) и использование пространства сцены: импы лезут из неприметных отверстий, как из суфлерской будки, — с потрясающей грацией и пластичностью. Зритель в игроке берет верх над актером — пока лорнет не забрызгается собственной кровью...
Вот-с. А вы изволили говорить о пятом измерении, то есть о кино. Конечно, оно будет (съемки начнутся этой зимой, в поразительно напоминающем планету Марс городе Праге). КИ его попросту давно включили в себя, задолго до театра (кстати, есть такой DOOM Theatre в Миннеаполисе. Кажется). Индустрия стремительно струится к следующей точке, где по условно-фактическому возрасту она сравнится с еще более древним видом человеческой деятельности — религией...



Марсианское снабжение боссами оставляет желать лучшего.

Мнение об игре

«DOOM 3 великолепен. У него нет очарования тропического рая, как у Far Cry, нет уникальной темы каждого уровня, как у Painkiller, но эта игра источает стиль... нет, просто истекает им!» — изрекает на www.gamerankings.com некто Джефф «Палец» Баклэнд (Jeff «Finger» Buckland), в перерыве между попыткой сочинения киносценария по мотивам и хайку про rocket launcher.

Маша Ариманова: Осиная фабрика

Компьютерная игра DOOM 3 — классический survival horror. Ему не следовало бы претендовать на всеобщность. Это специфический, персональный ночной кошмар Джона Кармака, воплощенный в аппаратных спецэффектах с труднозапоминаемыми названиями. Это осанна клаустрофобии и ода боязни темноты. Очарование «Думу» придают, во-первых, тесное соседство с абсолютным, непроницаемым вспышками выстрелов мраком, а во-вторых — литературная паутина, сплетенная сценаристом The 7th Guest и The 11th Hour Мэттью Костелло (Matthew Costello) из записанных голосовых сообщений, радийных переговоров, компьютерного спама.
И как же поступает благодарная общественность, оказавшись внутри львиной головы патриарха id Software, общественность, рискнувшая быть Джоном Кармаком? Сначала к DOOM 3 выходит мод, крепящий к стволу фонарик. Затем — мод, блокирующий сообщения по электронной почте. Да, DOOM 3, как ни странно, имеет сюжет. Он держится не столько на диалогах и скриптовых вставках (так поступила бы ЛЮБАЯ другая контора), сколько на эпистолярном фундаменте и хоре испуганных голосов. Я уважаю это решение id и всячески его поддерживаю. Костелло вложил в игру массу фактоидов из физики, химии, биологии, психологии, оккультных наук, частым гребнем прошелся по множеству научно-фантастических концепций... В результате лабораторный комплекс «Юнайтед Аэроспейс» обрел четвертое измерение. Вы хотите знать, откуда на Марсе взялись бензопилы? Каков принцип работы BFG? Почему с кейпада на вас таращится ухмыляющийся Martian Buddy? КПК объяснят вам все — суконным слогом официальных отчетов там запечатлены макабрические, полные деталей Лавкрафта и черного юмора Эдгара По картины... Жители Марс-сити вырезают на себе иероглифы скальпелями, лишаются всех конечностей в результате прискорбных несчастных случаев и расстреливают бары из плазмаганов. То, что сержант N после тяжелого дня на службе решил расслабиться и засунул ствол вышеупомянутой боевой единицы себе в рот, для меня лично представляет куда больший интерес, нежели наигранная драма вокруг отправки сообщения с коммуникационной вышки. Зачем, для кого оставляла id эти таинственные письмена? Не для алчущих же аптечек и боеприпасов индивидуумов, проматывающих все сообщения в поисках полезных кодов? Мальчики, так можно только Библию читать.
Хорошо, что DOOM 3 — игра настолько большая, замет-

ная. Она войдет в хрестоматии. Потомки, позевывая от скуки, будут декламировать личные записи из дневника техника с третьего уровня. Кстати, а сколько там внутренних шуток! Костелло не только сценарист, но и вполне состоявшийся автор научно-фантастических произведений, круг знакомств у него специфический... Думаете, руководителя исследовательской группы просто так зовут Уильямом Бэнксом? Это продукт внутрижанрового скрещивания Уильяма Гибсона, автора «Нейроманта», и Йена Бэнкса, автора «Осиной фабрики»... Почему именно их? Да потому что Гибсон написал «Трилогию Моста», а Бэнкс — роман «Мост»... Простейшая ассоциация. Любителям теорий заговоров и охотникам за неочевидными ассоциациями найдется, чем заняться. Когда-нибудь DOOM 3 переиздадут с комментариями. В геймплее DOOM 3 при желании можно увидеть разное — экшен, РПГ, квест... Ах, этот пиксель-хантинг во тьме! Ох, эти пазлы с платформами (покатушки из Neverhood)! Но survival horror выискивать в нем, извините, не надо. Зомби. Фонарик. Сюжет. Какие еще доказательства вам требуются?!



Вурмонд Хсиутт-Мухин: Долетим мы до самого Марса и домой возвратимся скорей!

«Дорогой Вурмонд! На душе и легко, и тревожно — мы достигли чудесной поры: невозможное стало возможным, нам открылись иные миры. Только б мы их пределов достичь не смогли, если б сердцем не слышали голос вдали (мой голос). Вурмонд! Я — ББ. Я своих провожаю питомцев: сыновей, дочерей. Долетайте до самого Марса и домой возвращайтесь скорей!»

Получив это послание, я радостно кинулся к комоду и начал доставать оттуда свои любимые клетчатые брюки, подтяжки, сачок для ловли бабочек, жестяную коробку с леденцами, ксеноновый фонарик, shotgun shells, шипованные ботинки класса «пьяная вишня» и много-много других полезных вещей. Потом заглянул в чулан, где уже успел слегка запылиться с прошлого редакционного задания мой дорожный саквояж. Ведь меня ожидало увлекательное путешествие на Марс! Ближайшей ракетной лошадью я, согласно приказу, собирался покинуть Землю родную, для того чтоб до звезд и планет донести свою правду земную и земной свой поклон и привет, для того чтобы всюду победно звучал чистый голос любви, долгожданный сигнал. Соседские пауки Вирд и Гили, прознав о путешествии, запросились было со мной — им не терпелось навестить родную планету. Но неумолимое Зигги под протестное шипение уволокло их в ДК «Девастатор» на очередную репетицию. Оно и верно, неспокойно сейчас на Марсе, и лучше не обременять себя в экспедиции милыми, но бесполезными существами. No pets, короче. В следующий раз, парни.

Начистив содой пряжку и тщательно завязав двойным виндзорским галстук-зузель, я надвинул на лоб широкополую соломенную шляпу, запер жилой отсек и направился на Павелецкий, чтобы модным трамвайчиком отбыть оттуда в направлении космодрома. Космодром гудел как растревоженный улей. За марсианских пассажиров боролись сразу несколько крупных перевозчиков, и регистрация шла у полудюжины стоек. Возле одной из них творилось нечто не совсем описуемое: огромная тетка с раскладной головой, дико выпучив глаза, верещала на представителя British Spaceways, что ее мультипасс тиснул какой-то пергидрольный паскудо. Потом поднялась стрельба, тетку заволокло клубами дыма, и граждане начисто утратили интерес к этой сцене — уткнулись обратно в газеты или вернулись к недопитым несквикам да недомолвленным диалогам. Я тоже не стал вмешиваться, ибо знал — не мое это приключение. В сосредоточенном спокойствии направился со своим саквояжем проходить спецконтроль.



Аж голову запрокинул — ему больно.

Болезненный язык жестов.

Пока летел на красавице-ракете, все гадал — что оно там ждет, на Марсе-то? Конечно, старина ПэЖэ уже поделился с миром своими короткими путевыми заметками (поделился и пропал, старый, гм, чертяка... Очень коллективу id «Компьютерра» интересно было слушать его отборный radio silence. Уверен, сидит сейчас где-нибудь в заброшенной лаборатории и лакомится зажаренным на реакторе окороком какодемона). Но все же, вдруг с дедом приключилось Худшее? А ведь его gun skill с моим не сопоставим, я как-то больше по злобным машинкам да дурацким комиксам... Что же будет? Нет, не след. Гнать такие мысли.

Долетели неплохо (правда, на ужин опять была шинкованная пропеллером курица, а из напитков — малиновый

сидр). До базы добрались тоже в штатном режиме.
Что было потом — все давно знают. Падкие до сенсаций газетчики раструбили о заурянейшем происшествии как о чем-то переходящем все рамки. Ну, нажали что-то не то на базе горе-ученые. Ну, заклинание левое применили по глупости. Ну, повыскакивали отовсюду эманации зла и давай гарнитуры крушить и обслугу в зомбей обращать.
Я, впрочем (чего таить!), сам от летающего черепа тоже поначалу наутек припустил да за тумбой спрятался. Но потом вылез, огляделся... По части нагнетания паники Кармак со товарищи потрудились на совесть! Рация надрывается, в ушах стоны-звоны, посуда бьется, здоровенные мужики на том конце провода визжат, будто порося недорезанные. Тот китаец с выбритым лбом,

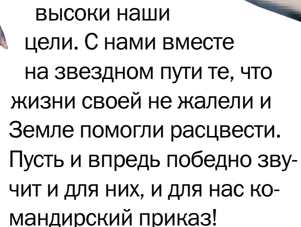


которому давеча я в узкие глазки фонариком посвечивал и тенью на стене любовался, жуткой зверушкой обратился и ко мне побрел, сигарету стрелять. Наверное. Тут уж я (не буду от товарищей скрывать!) стушевался, за наган схватился. Нервы щекотнуло, да. А вокруг черным-черно, хоть глаз выколи. И кто-то ищет в потемках кого-то. Как быть? Вскоре приноровился: услыхал — подсветил — шотган расчехлил —в очи красные искателя шарахнул. Нет, звуки чудовищ — это определенно конек славных id-слухачей. Помните, как когда-то шэмблеры выли и лечины летающие шипели? Музыка, сказка, поэзия, Бродский! Вот и здесь, как будто вновь. Как встарь!
Поныкался таким образом по закоулкам, от одной химлаборатории к другой, и ощутил необыкновенное успокоение. Самый ценный момент в таких приключениях — мгновение, когда перестаешь чувствовать себя объектом травли и сам переквалифицируешься в охотника. Мое красивейшее лицо (ежели глянуть в зеркало) озаряют ильичевский прищур и умнейшая, ироничнейшая усмешка. До кончиков пальцев пробирает приятная дрожь — это отго-

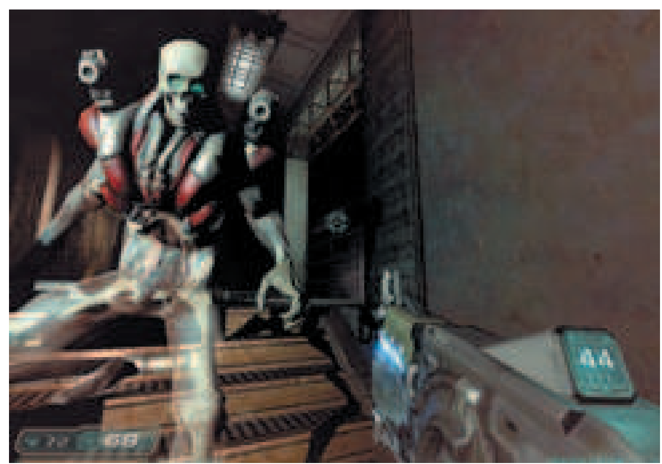
Gore (попросту — расчлененка) в DOOM 3 рассчитана на дальние дистанции. При применении бензопилы катапультируется мозг и отстреливается грудная клетка? Том Савини их за это не похвалит.

Обратите внимание на его полупрозрачные ноги!

лосок уверенности организма, что за углом все будет как надо. Где здесь демоны? Кого замуровать? Сидите, сидите, я сам подойду.
И я ходил, как все. И следопытил. И находил. И восхищался. И стрелял. И любовался. И убегал. И возвращался. И снова стрелял. И сохранялся. И загружался. И разгонял



тьму, умно оставаясь во мраке. И я не нашел в игре каких-либо откровений. Но я и не ждал их.
Эта графика станет образцом и стандартом. Этот движок разойдется, как пирожки на углу Невского и Горького. Геймплей id, хоть и отравленный некоторым сюжетом, все-таки всегда будет «геймплеем от id». Не скажу ничего нового — все уже давным-давно сказано. DOOM 3 — это парк, на центральной аллее которого воздвигнута золотая прижизненная статуя Культуре. Культуре игросозидания. Можно ли уличать DOOM 3 во вторичности, неоригинальности, в неоправданных надеждах и прочих смертных? Герой возвращается домой из долгого странствия и видит, что в родной деревне все стали похожи на него. Но на-



сколько повинен в том сам Герой?..
А на Марс, в «Парк этой самой культуры имени DOOM 3», я приеду еще. И обязательно возьму с собой соседских паучков. Им здесь тоже понравится.
В заключение, друзья, хочу со всей искренностью заверить вас, что далеки, высоки наши цели. С нами вместе на звездном пути те, что жизни своей не жалели и Земле помогли расцвести. Пусть и впредь победно звучит и для них, и для нас командирский приказ!

Александр Вершинин: Мифотолкование

DOOM 3 — образное воплощение чисто интеллектуальных концепций.
Самые ранние упоминания о DOOM 3 восходят ко временам формирования базовых мировых религий. Евангелие от Матфея ссылается на DOOM 3 как «муку вечную» (25, 46), а также «тьму кромешную» (8, 12 и др.). Древнегреческая мифология описывает DOOM как «пространство в самой глубине космоса» (безусловно, ссылка на внепланетные исследования UAC), «жилище ночи».
На протяжении столетий к образам DOOM 3 обращались Босх, Микеланджело, Дюрер, Рафаэль, Блейк и даже Дали. На творчество пос-

леднего особо повлияла архитектура и оформление адского измерения игры. Поуровневая структура шедевра нашла отражение в одном из самых известных произведений Данте Алигьери, хотя финальное количество кругов автор представил ошибочно. Наш интерес к мифу о странствующем герое Марине (пол мужской) вызван целым рядом деталей, отвечающих схеме мифически легендарного героического приключения, каковой ее описали лорд Рэглан, Джозеф Кэмпбелл и другие специалисты по сравнительной мифологии. Имя Марин, несколько раз вскользь упомянутое в обращении к центральному персонажу DOOM 3, скорее всего, происходит от славянского «Марена». Это божество, связанное (по первоначальному этимологическому сходству или по вторичному звуковому уподоблению — «Мара») с воплощением смерти. Лингвистическое сопоставление с древнейшими италийскими формами бога войны Марса также очень вероятно. Связка подкрепляется и раннехристианскими упоминаниями о DOOM 3 (см. выше) в контексте образов «мук вечного умерщвления — в тьме «Дума» умри сам или неси смерть другим». Сценарный дискурс DOOM 3 как нельзя более соответствует канонам героической vita. Герой-полубог, прибывает с небес, чему недвусмысленно свидетельствует интродукция, его полубожественное происхождение многократно визируется. Его наставником (классическая отцовская фигура) становится Сарж, далее руководящий всеми подвигами Марина. В популярном для многих эпосов повороте сценария Сарж в конечном итоге становится одной из главных антитез взращенного героя: здесь прослеживаются аналогии с отцеубийственными мифами о царе Эдипе и Персее, поразившем собственного отца Акрисия. Но до встречи с Саржем сущность легендарного персонажа должна быть инициирована в сражении со знаменитым монстром. Фигура Саржа прекрасно коррелирует с образами Химеры, Горгоны и Минотавра. В решающей битве герою помогают представители высших существ (аналогии с покровительством Афины, Зевса и т.п.), которые рассказывают, как нанести смертельную рану чудовищу. Наградой за Инициацию становится характерный дар богов, сверхъестественное оружие соул-кьюб.

Как и всякий классический герой, Марин не знает своих истинных корней и путешествует по миру, совершая по пути многочисленные славные подвиги. Идея страдания героической личности (зачастую физического — health) и бесконечного преодоления испытаний и трудностей является основополагающим концептом DOOM 3.

В интереснейшей трактовке мифа о Медузе Горгоне, на которую без смертельной угрозы для себя не может смотреть даже герой, знаменитый фонарь DOOM 3 выступает в роли щита Афины Паллады (также сравните с фонарем и зеркалом из современного русского поп-эпоса в конъюнктурных произведениях тов.







Без свиных внутренностей тут явно не обошлось. Интересно, что было бы, если б сценарий к DOOM 3 писал Говард Лавкрафт? Скорее всего, он убил бы Кармака и выпил его кровь.

Мы приближаемся к одной из самых жутких стычек в игре — десятки противников, серф на волнах адреналина. Но почему так редко?

Лукьяненко), дарует шанс рассмотреть чудовищ, сражаться с которыми в дальнейшем приходится вслепую. Похищение боеприпасов и, особенно, амфор с целебно-профилактической амброзией почти всегда сопровождается

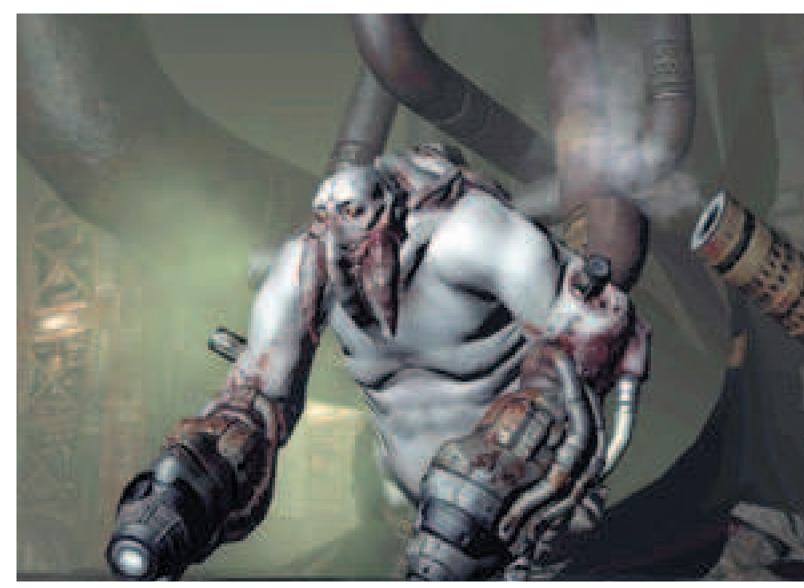




немедленным возмездием со стороны чудовищ (миф об Адаме, Еве и запретных плодах, яблоки Гесперид, похищение огня Прометеем).
Наконец, для DOOM 3 характерен сексуальный империализм — за все время путешествия герой не встречает ни одной женщины.
Все вместе эти наблюдения и замечания позволяют нам отнести DOOM 3 к ряду классических эпосов, ярчайших и наиболее заметных событий нового витка в развитии мировой культуры.

Ашот Ахвердян: Кибернуар

DOOM 3 — игра исключительно хрупкая. Она может подарить множество часов погружения в незабываемую атмосферу тьмы и ужаса, дать пищу кошмарам, оставить где-то глубоко в подкорке множество леденящих образов (кои, как известно, у нас вместо души), которые время от времени будут возвращаться — в те часы, когда взгляд медленно блуждает, не останавливаясь ни на чем, а мысли хаотичны, бесформенны, непоправимо мимолетны...
Да, DOOM 3 может стать Игрой с самой-самой большой буквы, но и взамен он требует бессчетно: абсолютной преданности. Осторожного, едва ли не трепетного отношения. Не надо подвергать сомнению происходящее, искать логические несоответствия, задавать лишние вопросы. Не будет тактичный интеллигентный человек спрашивать «а почему же наш бравый морпех не способен примотать фонарик к шотгану скотчем?». Не будет примерно по той же причине, по которой он не выскакивает из зрительного зала на сцену проверять, насколько добросовестно мавр задушил Дездемону. Неосторожное обращение с DOOM 3 карается моментально и крайне жестоко: у слона, обвешанного останками посудной лавки, отбирают ту самую Игру с самой-самой большущей буквы. Вместо красивейшего витража времен династии Кибернуар его взгляду предстает россыпь невнятных осколков. Раздается трубный глас разочарования, разбрызгиваются пригоршни кипящей желчи. Картина, достойная сожаления.



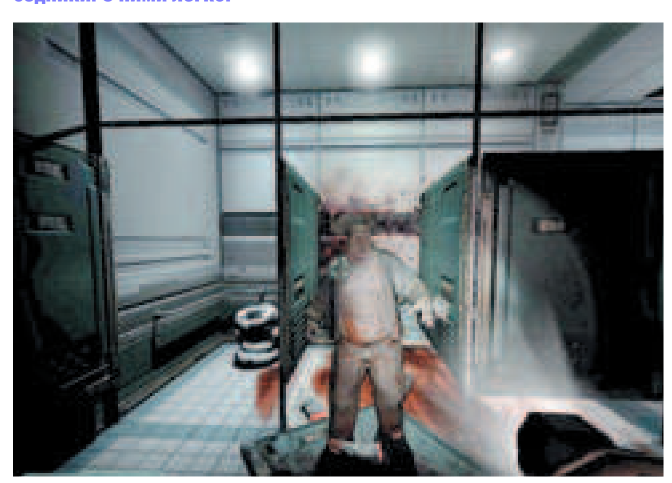
Вот они, части, отвергнутые доктором Франкенштейном по эстетическим соображениям.

Все, бежать некуда.

Вдребезги разбить игру элементарно: во-первых, запускайте ее только при дневном свете, а еще лучше подредактируйте тени из консоли, не забыв вывернуть яркость монитора на максимум; во-вторых, почаще пользуйтесь спасительным quickload, желательно — после каждой стычки, желая «пройти ее набело»; в-третьих, пробуйте все вокруг на предмет «интерактивности», не забывая каждое свое «фи» произносить вслух (для пущей весомости). И не забудьте скачать тот пошлый мод, что все-таки приматывает фонарик ко всем стволам на свете!
Я отлично помню, как побывал в месте неземной красоты. Я стоял на выступе под сводом сказочной рукотворной пещеры, откуда открывался столь величественный

вид, что перехватывало дыхание. Я показывал это чудо домашним, но они лишь осторожно, чтобы не спугнуть моего восторга, интересовались, что же именно изображено на экране.
Я снимал скриншоты один за другим, стараясь остановить мгновение. Утром удивленно всматривался в эти изображения: абсолютно черный экран, рассекаемый сверху ярким снопом белого света, в центре бушуют синие сполохи, под которыми разлито неяркое красноватое свечение. Фотографии моря никогда не передают ощущения моря.
Самое трудное, дорогие мои коллеги, сделать первый шаг, нырнуть в ад с головой, ощутив на своей коже его обжигающий мороз. После окончания очередной мясорубки мы находимся в безопасности лишь до тех пор, пока не начнем двигаться (да, бывают исключения, но нечасто). Здешний ритм жизни способен сдетонировать асинхронный нервный тик по всему телу. Извилины внутри черепа приходят в неистовство: там не привыкли, что мы в принципе не можем обнаружить врага до того, как он обнаружит нас. Можно сколько угодно всматриваться в темные углы и прислушиваться к постоянным шорохам. Фальшпанели отвалятся, когда мы повернемся к ним спиной. Точка телепортации окажется там, где мы только что прошли, а дверь к отступлению услужливо закроется — и не выпустит нас, пока все не будет кончено, сколько в нее ни колоти. На аптечках, которые в принципе нельзя унести с собой, наверняка где-то выведено мелким шрифтом: «перед смертью не надышишься».
Лифт стоит неподвижно. Затягиваешь паузу, немного отдаляя тот момент, когда на тебя набросятся, накинутся, свалятся... 20 часов геймплея превращаются в 220 высоковольтных — если играть по 15 минут, по прошествии которых немного трясущимися руками ты ищешь спасительный «Escape». Если же пережить этот период вхождения, шоковой адаптации, то игра резко и кардинально изменится.


Монстры из DOOM 3 — тонкие, чувствующие, внимательные собеседники. С ними легко.


А если кого поймаем в сортире, прямо в сортире и будем мочить...

Сжимаешь зубы (и больше их уже не разжать). Взгляд приобретает странную замутненность, он направлен одновременно сквозь стены и куда-то внутрь. И тогда мы становимся тем самым морпехом: безжалостной машиной убийства, крошащей все, что встретится на пути, ощетинившимся многочисленными стволами танком, внутри многометровой брони которого тихонько сидит съежившийся от страха пушистый комочек... игрок.
Ритм игры меняется кардинально. Больше не будет никаких пауз, долгих осмотров из дверного проема каждого следующего помещения, мы больше не отданный на заклание агнец, мы — взрывная волна мщения, ходячая нейтронная бомба перманентной детонации. Когда в голове не остается ни единой связной мысли, на свободу вырываются инстинкты, а действуют они совершенно безошибочно. Когда в первый раз бросаешься не ОТ выскочившего из-за угла исчадия ада, а НА него — чтобы В УПОР всадить в его поджарое потустороннее тело все содержимое шотгана, — это и есть перелом. Жертва, обернувшаяся охотником. Он всесилен, но не умеет говорить. Страх в DOOM 3 абсолютно иррационален. На среднем уровне сложности ужас от надвигающейся встречи с монстрами совершенно несопоставим с теми жалкими единицами, на которые убывает наше здоровье от их ударов. Боль здесь передается минуя численное выражение. Здесь царит нуар, хоть и с приставкой «кибер». И согласно законам нуара, когда героя бьют, он падает, у него идет кровь, ему больно. Супермены здесь не водятся — получив оплеуху от здоровенного зомби, наши глаза заливаются волнами крови, изображение одновременно размывается и раздваивается, и все это происходит, пока тело с еще прикрепленной к нему головой отлетает на метр-другой. Сохранять спокойствие и отправлять каждый выстрел точно в цель в таких условиях решительно невозможно. Пропустив удар в ближнем бою, особенно с несколькими противниками, очень легко вообще перестать ориентироваться в происходящем, и тогда мы захлебываемся в водовороте крови, криков, выстрелов, ужаса и агонизирующей беспомощности и палим куда попало, лишь бы ВЫРВАТЬСЯ.
Выходя из DOOM 3, обещаешь себе больше никогда сюда не возвращаться. «Зачем мне ЭТО?» Но спустя некоторое время оказывается, что игра снова запущена — кто это сделал? я? она сама? Стоишь в темном коридоре. В руках чуть дрожит шотган. Очень не хочется идти вперед, но почему-то надо. Совсем как в страшном сне, когда поступаешь против собственной воли. А может быть, если дойти до конца, кошмар кончится?

рецензии

D-DAY

D-Day

Все побывали тут. Digital Reality не только выжила, но и осталась верной себе.



Стратегия в реальном времени



те, кто

исполнительный продюсер: Тамаш Даубнер (Tamas Daubner)
ведущий программист: Норберт Сабо (Norbert Szabo)
ведущий художник: Золтан Аттила Молнар (Zoltan Attila Molnar)
музыка и звуковые эффекты: Тамаш Крайнер (Tamas Kreiner)
разработчик: Digital Reality (www.digitalreality.hu)
издатель: Monte Cristo Games (www.montecristogames.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.d-daygame.com
платформа: PC
дата релиза английской версии: 20 августа 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), видеокарта уровня GeForce 2/Radeon 8500 с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b, 4x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Германофобский франкофил

Utah Beach, Omaha Beach, Sunset Beach. Тот, кто не сможет исключить лишний элемент из этого ряда, является инопланетным агентом и должен быть подвергнут аутопсии в порядке бдительности. Николай Третьяков

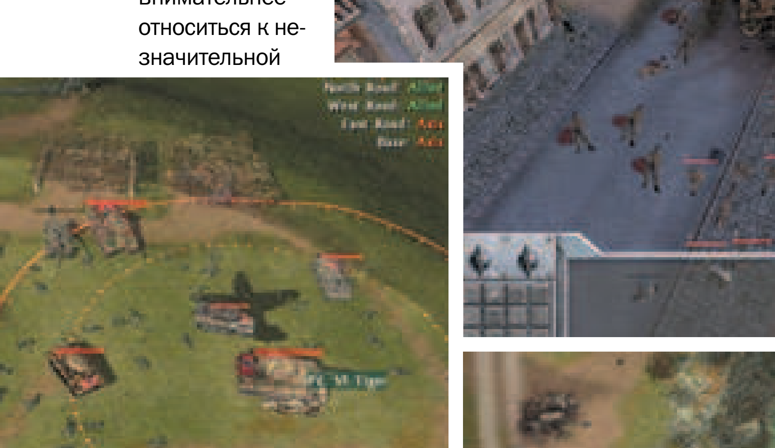
Игры разных жанров прыгают на плоский нормандский берег в количествах, заставляющих вспомнить о чудовищной концентрации войск на считанных километрах пляжа в ходе операции Overlord, начатой 6 июня (гм, день рождения Дэмьена) 1944 г. D-Day от Digital Reality высаживается спокойно, как и подобает ветерану с североафриканской кампанией за плечами.
Спокойно, но осторожно: густо заминированные песчаные дюны смертоносны не только для солдат Второй мировой; лишний шаг влево или вправо здесь может оказаться роковым даже для игр, никоим образом не являющихся заведомо провальными. Основа у D-Day здоровая — залаcканная Desert Rats vs. Afrika Korps (DRAK), поэтому беспокойство вызывал потенциальный «правый», документально-исторический, уклон игры. Знаете ли, все эти юбилейные шуры-муры с Normandie Memoire Association, изобилие черно-белой кинохроники в противовес преимущественно цветному североафриканскому игровому кино DRAK.



Ночь длинного дня

К счастью, полная версия D-Day развеивает опасения: игра выполняет и первичные, и второстепенные objectives просветительской миссии, но при этом находит возможности для сдержанного неглупого стеба по разным поводам. А еще D-Day представляет собой типичную «игру с четным номером» — подчищенную и улучшенную, являющуюся результатом тщательного изучения разработчиками своего предыдущего детища. Тут дело не только в усовершенствованном движке Walker 2 и высокой траве, скрывающей мины; задания и средства их

выполнения стали разнообразнее, чем в DRAK, где кампания развивалась по старому правилу «новая миссия — один-два новых юнита» (в расчете на тех, кому недостаточно тьюториала). Мадьярские друзья предполагают, что аудитория знакома с их предыдущим творением, и уже в одной из миссий первой из трех «глав» ставят игрока в сложное положение: не выдают ни медиков, ни снайперов. Это заставляет внимательнее относиться к незначительной



Приятные вести приносит воздушная разведка: охота на «Тигра» будет уже в этой миссии!

разнице в дальности стрельбы автоматчика и носителя отличного ружья и пользоваться многочисленными окопами, нарытыми немцами от нечего делать во время оккупации Франции.
В той игре (в DRAK то есть) мы время от времени не брезговали захватом надежной и твердолобой немецкой техники. В D-Day этим приходится заниматься гораздо чаще: быстро вырабатывается умение отсекать дующих, как сапожники, рейнвейн воинов вермахта от их железных коней и поджаривать огнеметом. Танк «Крокочерчилль» (Churchill Crocodile) зажигает на лету! Постоянно при деле саперы: разминирование под перекрестным огнем в миссии The Longest Day заставит сильно понервничать, а дотов и бункеров на любой карте больше, чем в Албании времен Энвера Ходжи. Взрывать не перевзрывать.

Раскатанные «Джерри» стали двумерными, как омонимичная мульт-мышь.



В каждом из нас живет пироманьяк. D-Day позволяет дать чувствам выход.

Де Монморанси

Композиция венгерского гуляша D-Day напоминает джером-джеромовское ирландское рагу: в ход идет сразу все, чем обогатились арсеналы воюющих сторон в промежуток между бегством Оси из Африки и открытием второго фронта. Под союзные знамена с самого начала становятся замечательные операторы базук (под фашистские — негодяи-фаустпатронщики), а воздушная разведка, возможность заказывать авиаудары и несколько менее прицельную пальбу USS- и HMS-посудин не заставляют себя долго ждать. Бродившие по барханам Сахары «герои» DRAK трансформировались в «офицеров»; полевые командиры могут быть пущены в расход, а значит, не требуют совсем уж бережного отношения и удержания в стороне от драки; собственные в обязательном порядке сажаются в танки, чужие отстреливаются в первую очередь. Наличие у каждой миссии игры, будь то бой за Карантан или взятие Шербура, богатого исторического бэкграунда вроде бы не располагает к свободному выбору войск перед боем. Как было — так и было, без вариантов. Но покупка юнитов за mission points никуда

Мнение об игре

«Хоть это и трудная игра, оторваться от нее совершенно невозможно. D-Day определенно заставляет ощущать fun (веселие. — .EXE); immersion (погружение. — .EXE) таково, что забываешь делать перерывы на еду и посещение туалета», — отбрасывает британскую сдержанность Саймон Хилл (Simon Hill) с www.acegames.co.uk.

из игры не делась — она просто переместилась в «сценарии», представляющие собой отдельные миссии. Выиграв бой в основной кампании, можно раз за разом переигрывать его с другими войсками, последовательно наращивая сложность вплоть до extreme. Как ни странно, это может быть интересно: неистребимый спортивный дух (демон) нашептывает: «А слабо выполнить на уровне hard все вторичные и скрытые задания?». Целей в любой миссии столько, что легко запутаться: один мост взорви, другой спаси, укрепи и оборони, засевших в церкви саперов выручи, дымовые шашки запали. К тому же мешается немецкий патруль и то и дело включается таймер, отсчитывающий время до полного поражения сил добра. Secondary goals и hidden goals облегчают жизнь — соответственно на текущий момент и на перспективу. Как уже отмечал в превью Олег Михалыч, избыточные действия в одной миссии окупаются в других. Уничтожил тяжелое орудие на железнодорожной платформе — и оно не будет отравлять жизнь при прорыве «Атлантического вала». Установил связь с французским Сопротивлением, догнав машину привереде по фамилии Артуа, — в следующем эпизоде получишь несколько помощников. Причинно-следственные связи

иногда довольно туманны: скажем, мы разжились секретными документами, к чему бы это? Через пару миссий выясним... В качестве дополнительной задачи почему-то неоднократно фигурирует обнаружение утопленного в болоте танка, его ремонт и последующие surprise attacks на опешившего врага.

Немец, перец, колбаса, кислая капуста

Недостатки? Конечно, есть. Хаотичностью группового движения солдатня иногда напоминает стаю рыбьих мальков; некоторые mission objectives требуют для своего выполнения иррационального упорства: деятель Сопротивления, заказывавший транспорт для осуществления скачки а-ля Поль Ревир, не хочет ехать ни на мотоцикле, ни на полугусеничном вездеходе и соглашается только на «Кюбельваген» (хорошо, что не требует «Майбах») — естественно, все это молчком, здесь вам не РПГ. «Не дать отступающим немцам скрыться» в одном случае означает «стать строго с северной стороны дома, в котором всех немцев только что извели». Зато можно почувствовать себя таварищэм Жюковым (или лейтенантом Павловым), заселив базучников и огнеметчиков в дома по обеим сторонам узкой улицы, — замечательная мышеловка для «Джерри».

Низводить и курощать нацистов очень приятно — более злодейских злодеев не было и, бог даст, не будет. Фаустпатроны, губные гармошки, свастики и дубовые листья образуют целостный и легко узнаваемый стиль, извечный образ безусловного врага. D-Day не заставляет, как DRAK, испытывать смутное чувство вины, проходя сначала кампанию за немцев, руководимых харизматичным героем с оловянными глазами. Произносимые и британцами, и американцами слова «Jerry» и «Kraut» радуют отсутствием политической корректности. Предсмертные булькающие выхрипы зольдатен стали богаче и разнообразнее, представляя собой нечто среднее между «ихь комме» и чеховским «ихь штербе» (некоторые исследователи считают, что Антон Павлович сказал «Эх, стерва»). Вздохи подрываемых вместе с бункером немцев тоже проникнуты А.П.-настроением «Life is a bitch»; их дело проиграно, а игрок победоносен. Даже неожиданно выскакивающие из-за гребня холма самые устрашающие «панцеры» — T-V в тюнинговой версии для эсэсовцев и T-VI limited edition — воспринимаются радостно, как рекордно крупная дичь. Да и судьба Родины по-прежнему от нас не зависит.

Отрада, настоящая отрада для англофилов и германофобов! Особенно в местах, где авторы развлекались. Вот часовой из мышиного воинства истошно вопит: «The roof... the roof... the roof is on fire!» В ответ сразу хочется подпеть «We don't need no water, let the motherfucker burn. Burn, motherfucker, burn» мерзким голосом Джимми Поп Али.

Гори-гори ясно, чтобы не погасло. Вот вам боковые струи, а вот встречные.

Возможность прицельно гадить фрицам на головы не может не радовать.



Расчет был неверным: парашютисты еще не приземлились, а немцы уже залезли в танк и завели мотор.

Мне бы постебаться...

То, как представлена в игре французская нация, — это что-то. Либо это блестящая самоирония (разрешенные шутки подчиненных в адрес начальства?), либо французы-издатели не прочувствовали в легких штрихах, нанесенных шкодливой рукой Digital Reality, правдивой картины, отражающей роль Франции во Второй мировой и стилистически напоминающей обидный для галлов клип Bad Touch той же Bloodhound Gang.

Шестерка «маки» (Maquis), боевая команда картавых французских партизан, является по совместительству великолепной комик-труппой. Люди с mental impediment и сообразительностью Обеликса, неспособные запомнить с первого раза элементарное секретное задание, захватывают (подбирают) немецкий танк и вывешивают на нем триколор. Начинается езда по родному городу Сен-Мер-Эглиз с криками «Vive la resistance!». Самое замечательное — то, что остальные (здравомыслящие) горожане спокойно разгуливают по улицам; они даже останавливаются поглазеть на стрельбу из главного калибра по домам, иногда буднично попадая под гусеницы и обнаруживая свое содержимое (недопереваренный круассан, поллитра абсента, недолеченный шанкр). Боши, союзники — какая разница, мсье? Главное — спрос на вино. Такое ощущение, что среди публики в беретах прогуливаются под руку Генри Миллер, Мона и Анаис Нин (Мона — насупленной Анаис, показывая на танк мизинчиком: «Ce pif qu'il a!»). Стеб незаметно подкрался даже в Testimonies: извергающий военные воспоминания американский ветеран носит фамилию Ryan; переживший освобождение француз рассказывает о культурном шоке, вызванном у него американским способом измерения температуры тела (каковой он подсмотрел в развернутом на ферме его родителей госпитале).

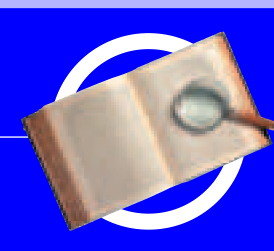
А еще у этой игры замечательное имя — оно такое короткое...



Alida: The Enigmatic Giant

Квест, сделанный очень здорово на совершенно ничтожных ресурсах. Когда проносишься меж гитарных струн на антигравитационной подушке, невозможно поверить, что перед тобой не обдуманный корпоративный продукт. Браво, Кос!

Квест



те, кто

автор: Кос Руссо (Cos Russo)
разработчик: Dejavu Worlds
издатель: Got Game Entertainment (www.gotgameentertainment.com)

сайт игры: www.alidagame.com
платформа: PC, Mac
дата релиза: 23 августа 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 16-битным цветом, поддерживающая разрешение 640x480, 6x CD-ROM, 5 Гбайт на жестком диске.

Разработчик об игре

Все, что у меня было, — это идея. Зато какая! Я изучил трехмерное моделирование, каждый рендер давался мне кровью. Но с каждым шагом «Алида» была все ближе. Прошло пять лет. Я закончил игру. Надеюсь, за это время не вышло три дюжины квестов про гигантские музыкальные инструменты!

Узник шести струн

Alida — квест, происходящий внутри гигантской гитары. Идея потрясла даже меня, с трудом отличающую «Лес Пол» от «Стратокастера». Локации и сами пазлы нанизаны на деку, гриф, звукосниматели и колковый механизм. В качестве бонуса нам предложен королевский набор потенциометров, которые, насколько я знаю, в конструкцию электрогитары не входят. Маша Ариманова

«Алида» необычна не только тематикой. Для начала, ее от и до разработал один-единственный человек — австралиец Кос Руссо. За пять лет. А ведь это длинный квест с очень красивыми QuickTime-анимациями и сложнейшей внутренней механикой! Вполне на уровне какого-нибудь Riven.

Хендрикс

Конечно, игра мистоподобна до зубовного скрежета, не имеет особого сюжета (представленная газетными вырезками, голопроекциями и цитатами из дневников история о рок-группе «Алида» и открытом ею парке развлечений — всего лишь не очень ловкая мотивация «мира в форме чемодана»... простите, «Гибсона») или хотя бы инсталлятора. Но просто придумать и нарисовать такую громоздкую конструкцию самостоятельно — настоящий подвиг физической и нравственной выносливости.

Для конца — она вышла еще год назад на «Макинтоше» и произвела там настоящий фурор. Хотелось бы заметить, что все без исключения игры, доходящие до ПК с «Мака», отличаются редкостным изяществом и наводят на темные мысли о несовершенстве родной платформы.

Кстати, для игры о гигантской гитаре в «Алиде» на удивление мало музыки. Здесь хватает акустических пазлов, но они построены на песнопениях различных птичек и стрекоте цикад. Конечно, в финале гитара обязана заиграть (это как если бы кто-нибудь написал театральную пьесу, происходящую в жерле гигантской пушки, — под занавес орудие непременно выстрелит). Но, перебирая струны чудовищным роботизированным медиатором, вы убедитесь, до чего же гигантская электрогитара — далекая от музыки штука...

Пейдж

Сценарий «Алиды» выстроен до того неуклюже, что свидетельские показания на каждом из моих любимых квестовых сайтов различаются. GameBoomers рассказывает одну версию, Quandaryland — другую, Just Adventure — третью... Сам автор давно запутался в собственной легенде и что-то неразборчиво мямлит. Достоверно известно только то, что в реальной жизни имела место быть одноименная с игрой австралийская рок-группа, которая вдруг соорудила парк развлечений. Последний разместился на острове и обрел форму гигантской гитары (сам остров вовсе не гитароподобен, как бы ни уверяла нас официальная «шапка» игры в обратном). Но туристы по какой-то причине не явились, и музыканты понастроили в «Гибсоне» сейфы, в каковых держали свои сбережения (а что еще делать с деньгами музыкантам?). Злой менеджер группы подбил «Алиду» перетащить все деньги в один общий сейф, а в персональных оставить лишь клочки кода, могущего настроить механизм гитары. Дело в том, что каждый сейф снабжен микрофоном, и только правильная игра шести километровых струн способна...



Мрачный тип, заключенный в сейфе, подает нам знаки. Главное — не ошибиться сейфом.

Какой смысл прятать фрагменты кода в личных сейфах, если ВСЕ сейфы на острове открываются одной гитарной комбинацией? Ну-у... На этот случай в каждый сейф встроен кодовый замок.
Более того, все сейфы на острове прозрачные. И подсказки в них спрятаны такие, чтобы их можно было считать через стекло, не открывая дверцы. У кого-то это подмигивающая с определенной частотой лампа, у кого-то — метки на грифе любимого инструмента...
Какой тогда смысл вообще прятать подсказки? Ну-у... Зато у главного сейфа можно задержаться и, прижавшись носом к стеклу, долго созерцать стопки банкнот и груды произведений искусства, заграбастанные музыкантами на пике популярности. Думаете, наша задача — добраться до этих накоплений? Как бы не так. Видите ли, «Алида» вдобавок ко всему еще и детектив.
Жена одного из музыкантов (того, что засел на монструозном переключателе звукоснимателей) обеспокоена пропажей мужа. Она нанимает нас, безымянного частного сыщика, дабы мы отправились на остров и отыскали бедолагу (есть подозрение, что несчастный герметически заперт в собственном сейфе и не нуждается ни в еде, ни в питье, ни в воздухе...).
У-ф-ф. Думаете, все, разобрались с предысторией? Ничего подобного. Понимаете ли, при инсталляции гигантской гитары на острове вскрылось, во-первых, поселение, оставленное беглыми каторжниками, а во-вторых — обнаружили останки иной цивилизации вкупе с загадочным источником питания. С этим тоже предстоит поковыряться. Думаю, если бы в «Алиде» имелся хотя бы один экспозиционный диалог, все это усваивалось бы куда проще.



Шесть заветных струн, больше похожих на высоковольтные кабеля. Скоро зазвенят в свой черед.



Конечно, трудно разместить квест на морском берегу и не быть при этом похожим на «Мист».

Клэптон

Сколько было квестов о сокровищах флибустьеров и иных цивилизаций, но что-то не припомню квеста о сокровищах потускневшей рок-группы... Каким бы припадочным ни казался сюжет, дело тут, конечно, не в нем. По пространству самой гитары (врезанной в остров, кстати, очень грубо и реалистично), прилегающим служебным помещениям ЦПКиО (ух, сколько же здесь лифтов, вагонеток, подъемников!) и просто диким скалам разбросано неимоверное количество головоломок. То есть по большому счету для завершения игры надо решить всего-навсего три Больших Пазла (с колковым механизмом, с потенциометрами и с переключателем звукоснимателей), но границы этих Больших Пазлов установить не так-то просто. Каждый из них завязан на десяток пазлов поменьше (причем чаще всего не напрямую, а путем опосредованной передачи информации: на одном пазле можно посмотреть пиктограммы, на другом — перевести эти пиктограммы в ноты, на третьем — перевести звучание нот в географические координаты). Все эти пазлы поменьше тоже друг с другом взаимосвязаны. Есть пазлы легкие и сверхтрудные. Есть серьезные, есть ироничные...

(Не верите, что в квесте может быть шуточный пазл? Ну смотрите: первый раз, подбирая комбинацию, приводящую в действие шарообразный транспортер, мы разгуливаем по острову и вслушиваемся в щебетание птичек, пока не начинаем отличать сороку от жаворонка. Потом вычленяем ареал обитания каждой пичужки. Потом воспроизводим географический разброс птичьей популяции на контрольной панельке. Во второй раз в точно такой же ситуации нам предлагают бродить по острову и не менее прилежно слушать голоса пчелок, сверчков, мух, древесных и болотных лягушек... Хотя на самом-то деле в интересующих нас локациях проживают одни цикады!)



Вот он, наш родной «Гибсон». Но вы полюбуйтесь на качество модели! Ведь это сделано человеком, который начал изучать моделирование для того, чтобы построить квест про гитару, а не наоборот.

Мнение об игре

«Больше всего мне понравилось, что у всех членов «Алиды» есть интересы помимо рок-музыки. Так, Джуно помешан на астрономии. Это, конечно же, сказывается на головоломках (планетарий!) и придает каждому эпизоду квеста свой неповторимый оттенок», — рассуждает о причинах ненадоедливости «Алиды» коллега по человечеству Дженни (Jenny100) с сайта GameBoomers (www.gameboomers.com).

Уотерс

Одна из самых комплексных задачек — операция с колками. Самый ответственный момент в настройке гитары, понятное дело. На гитаре обыкновенной настройка струн производится посредством вращения ручки катушки каждого колка. На монументальном инструменте «Алиды» тоже имеются катушки, но вращаются они не пальцами, а могучими сервоприводами. Причем одновременно можно подавать питание только на три катушки (из, понятно, шести). А на колки помещены разноцветные маячки, которыми можно любоваться через иллюминаторы. Цвета маячков надо соотнести с «иконками» на сервоприводах. Как? Пробежаться по острову и запомнить цвета деревянных палок. Сориентироваться по компасу (нет, по двум компасам!), присвоить каждому сервоприводу сторону света, соотнести сторону света с цветом палки... Любой пазл «Алиды» — как маньяк из многосерийного фильма ужасов. Только ты думаешь, что справился с ним, как пазл выпрыгивает из колодца с мясницким тесаком в руке или появляется в дверном проеме с топором наперевес.



Вы являетесь членом рок-группы и храните деньги на необитаемом острове? Не знаете, куда их девать, перетаскиваете из сейфа в сейф, забываете про все это на пятнадцать лет? Одно слово: наркотики.

Возвращается, так сказать, с возмездием. Ты решаешь, решаешь, проявляешь чудеса наблюдательности и интеллектуальной изворотливости, а головоломка все не кончается! И каждый следующий шаг дается все сложнее. Плюс Досадные Случайности, которые очень любит автор «Алиды» и которые еще больше усложняют процесс. Требуются начальные навыки пиксель-хантинга, чтобы отметить и победить все эти перегоревшие лампочки и отвалившиеся рукоятки... Не припомню, чтобы величавые машины «Миста» у нас на глазах распадались на части.

У «Алиды» до того необычное содержание, что очень быстро перестаешь замечать, как здорово сделана игра. А ведь ей уже год. На таких допотопных технологиях лучше, наверное, и нельзя.

Codename: Panzers Phase One

Стратегический блокбастер от создателей S.W.I.N.E., Codename: Panzers Phase One — крепкое и румяное доказательство утверждения «классика вечна».



Стратегия в реальном времени



те, кто

ведущий дизайнер: Атилла Банки Хорват (Attila Banki Horvath)
сценаристы: Дьюла Надь (Gyula Nagy), Янош Ибраньи (Janos Ibranyi)
ведущий программист: Петер Баюс (Peter Bajusz)
ведущий художник: Габор Модьёроши (Gabor Mogyorosi)
композитор: Петер Антовски (Peter Antovszki)
разработчик: Stormregion (www.stormregion.com)
издатель: CDV (www.cdv.de)
издатель: «Акелла» (www.akella.ru)

сайт игры: www.panzers.com
платформа: PC
дата релиза: Сентябрь 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 750 (рек Pentium 4 1800), 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0b, 2,4 Гбайт на жестком диске, Интернет-соединение 56 Кбит/с для многопользовательской игры.

Мамушка, наливай

У нас, гм, небольшая проблема. Пора открывать ежемесячную передачу «В гостях у сказки»: гады ползут на свет, один толще другого. Вчера сказал: «хороший», сегодня пришел еще лучше. Края не видно, конца, кажется, тоже. Что делать? Играть. Стиснув в потных ладонях потертый манипулятор. Сеанс одновременной войны: в темных водах коллективного бессознательного плавает еще немало удивительных созданий. Одно из них немного напоминает свинью. Минутку, или это кролик? Олег Хажинский

Три года назад группа лиц, проживающих на родине зеленого горошка, вступила в сговор с целью создания развлекательно-компьютерной игры S.W.I.N.E. Игра получилась легкой, необязательной и ленивой, как послеобеденная дрема. Каждый, кто продвинулся вглубь хотя бы на пару миссий, ощутил на себе ее магическое действие: скептическая гримаса («боже мой, еще один низкобюджетный клон») сменялась местами детской улыбкой, морщины разглаживались, а уничтоженная в боях с врагами нервная система вновь обрастала мясом.

К сожалению, эпическая сага о противостоянии свиней и кроликов не увлекла широкую зрительскую — игра продалась очень скромно. Меж тем на остренькое плечико Stormregion опустилась теплая ладонь CDV. Старшие товарищи, отодвинув в сторону JoWooD, по-отечески подсказали несмышленышам тему их следующей игры. И не прогадали. Codename: Panzers Phase One сорвала с катушек рынок

Германии, в течение двух месяцев отказываясь покидать первое место в чартах. Stormregion в полном шоколаде. Контракт с CDV на три игры, не включая аддоны; на сайте www.panzers.com уже нарисованы закладки Phase 2 и Phase 3; редакторы европейских журналов не жалеют орденов с рейтингами на «9», а маркетинговые башибузуки из CDV уже готовят высадку на другой континент.

Ситуация, согласитесь, безрадостная. Игру от Stormregion пропускать нельзя; и в без того переполненных антресолях теперь становится совсем тесно: при живых «Противостоянии» и «Блицкриге» с потомством пихается локтями агрессивный «В тылу врага», чешется сквозь сон Commandos, ворочаются «Африканские крысы», натужно сопит D-Day, шебутится неразличимая в темноте мелюзга и кто-то еще, из молодых да ранних, требует выпустить его в туалет. А тем временем на шаткой стремянке балансирует очередь наверх, состоящая в основном из AAA-грандов.

Где забота о потребителе? Пройти подряд две пусть даже очень хорошие, но различимые только по застежке на бюстгальтере игры может только, мягко говоря, очень увлеченный военной историей человек. Впрочем, нет, тут история уже давно ни при чем. Если раньше разработчикам военно-исторических RTS приходилось привлекать консультантов и притворяться перед журналистами, что их, дескать, до судорог интересуют ТТХ произведенной в единственном экземпляре и тут же по невнимательности уничтоженной гаубицы ЧПУ-2 «Дрозд», то сегодня в этом нет никакой необходимости. Завоевав аудиторию, КИ «про войну» создали собственную реальность, без крови и свастик, в которой благополучно живут и размножаются. Если вы не готовы с этим мириться, скорбно подожмите губы и достаньте с полки потертый диск с Combat Mission. Остальным придется продолжить чтение.



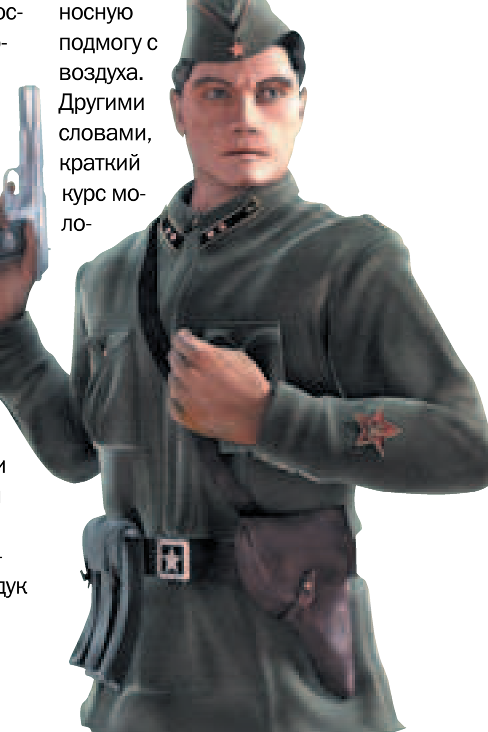
Золота на купола наших церквей венгры из Stormregion жалеть не стали. Правильно!

Здания рушатся в несколько приемов без всякой там «честной физики». Это слегка смущает, зато не обнуляется частота кадров.

Congratulation Sasha

Codename: Panzers — дитя нового века, напрочь лишенное послевоенных комплексов. Игрок поочередно примеряет на себя военную форму трех молодых самым тщательным образом анимированных 3D-офицеров. Сначала мы представляем интересы фашистов, сопровождая героя от вторжения в Польшу до Сталинградской битвы; затем камера тактично переключается на Александра Владимирова, который купается в ледяной воде, бегает трусцой вокруг пруда и пишет трогательные письма своей mamushka (не принимайте близко к сердцу, в сериале PowerPuff Girls и не такое возможно); десять миссий спустя Александр завершит свою карьеру в Берлине, а ему на смену придет англичанин, который вместе с вами вплотную займется «зачисткой» Франции.

Изумительное качество сборки (сделано в Германии, хоть и на венгерских заводах) ощущается с первого кадра. Тьюториал, уж на что скучная вещь, проходится на одном дыхании — так интересно. Без утомительных банальностей и повторов игра с легкостью, мимоходом раскрывает все карты. Любопытный игрок знакомится с правилами боя в местных лесах: каждый юнит набирает опыт и получает звездочки; если спрятаться за мешками и сказать «сиди смирно», можно одолеть превосходящего по силам врага; здания разрешено захватывать и стрелять из окон, при этом крыша растворяется и внутри все прорисовано до каждого сундука под кроватью. Нельзя ли открыть сундук и забрать лечебные снадобья? Нет, нет, не в этой жизни. Если увидел бронетранспортер — жми кнопку, кто-нибудь из отряда бросит гранату. Если приметил танк — лучше бежать обратно в здание. У техники броня с четырех сторон и везде разной толщины, поэтому пушку лучше обстреливать сбоку, а танк — сзади. А еще лучше — жечь, так целее. Если нагреть танк огнеметом, из него выскочит очень рассерженный экипаж, который надобно расстрелять из пулеметов. Танк остынет, и его можно использовать вторично. Снайперы обнаруживают в лесу отряды партизан и наводят огонь о-о-очень дальнобойной гаубицы. Пушки цепляются к тягачам одним движением мыши, восстановлением боеприпасов и ремонтом занимаются специальные грузовики, топот ног и лязг гусениц за поворотом можно «увидеть» с помощью специальных пиктограмм и — ура! — нанести удар с упреждением, вызвав молниеносную подмогу с воздуха. Другими словами, краткий курс моло-



дого бойца оставляет игрока в состоянии легкой экзальтации и с желанием немедленно опробовать все изученные фокусы на практике.

Практика следует

Игра — румяное, в голос орущее доказательство утверждения «классика вечна». Она лишена продвинутого графического движка: здания не рушатся по частям, траектория полета оторванной взрывом запчасти никому не интересна — осколки разлетаются исключительно для вида. Местные юниты лишены всяческой инициативы, отказываются рассаживаться за укрытиями и самостоятельно способны только на единственное движение: бежать сломя голову из зоны боевых действий. Особенно этим приемом любят пользоваться управляемые AI воины — к поросячьему восторгу играющего.

Дизайн уровней лишен разнообразия и детализации «В тылу врага», а масштаб происходящего несравним с эпическим размахом D-Day: под нашим началом несколько танков, полдесятка пехотных отрядов и немного артиллерии. На большее, извините, не хватает местных денег («очков престижа»). В общем, куда ни глянь — крепкий, ничем не примечательный середнячок.



Игре удивительным образом удается поддерживать на экране климатические условия кипящего ада, сохраняя у вас ощущение полного контроля над происходящим. Ну, за редким исключением.

Местная поддержка с воздуха не заставляет себя ждать. Это предельно далеко от реализма, зато жутко весело.

И тем не менее. Вы не поверите: упоительный геймплей! Абсолютно. Свиньи на месте. Кролики тоже. Никакой путаницы с управлением — все возможно и все получается с первого раза. Никаких проблем с поиском оптимальных маршрутов, никаких глупостей в исполнении AI, никаких застрявших в стене дома танков, 3D-ролики в каждой миссии с применением motion capture и стабильный поток кадросекунд Лаптева даже на дачно-выездном ноутбуке — не игра, цельный монолит на самовосстановлении.

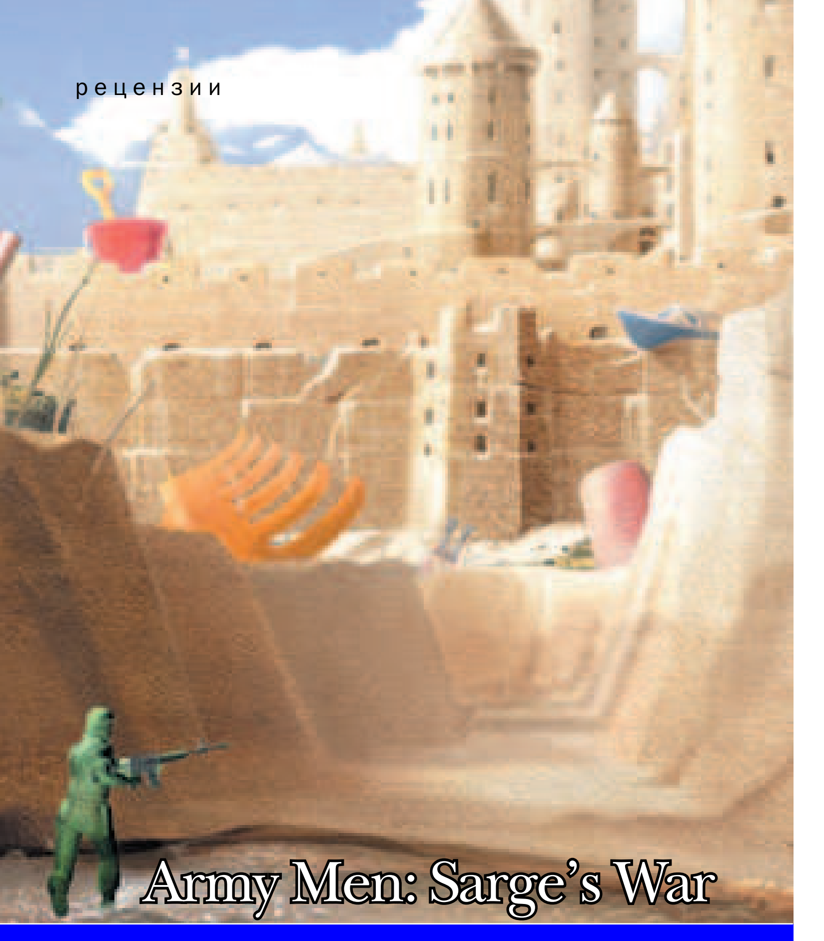
«Панцеры» даже не пытаются понравиться варгеймерам. Да, здесь у танков и артиллерии заканчивается боекомплект, броня крепка и танки наши быстры в зависимости от модели и года выпуска, артобстрел послушно замирает по кнопке «пробел», позволяя подумать и внести необходимые коррективы, гаубица на возвышении правит миром, а деревянная изба, что приютила взвод продрогших солдат, скоро станет им братской могилой.

Но это все так, «элементы геймплея». Переодевшись фашистами, свиньи продолжают мутузить кроликов, а потом сами получают по первое число. Нет, мы не о профанации, скорее — о той самой новой исторической правде, благополучной, неопасной реальности, в которой нет места подвигу. Играть не страшно, скорее весело — адреналин поступает в кровь в объеме, согласованном с Минздравом объединенной Германии. Силуэт «Тигра», показавшийся из-за угла, уже не вызывает сердечного приступа — пять танков будут стрелять друг в друга минуты три, пока один из них не решит взорваться ослепительно белой и очень эффектной в режиме «паузы» вспышкой. За это время вы успеете перегруппировать силы, прикатить из соседнего квартала противотанковую пушку, ремонтный грузовичок или разрешите себе потратить предпоследний «авиационный удар» — мгновенное избавление от мелких неприятностей.

Codename: Panzers Phase One, и это настоящая удача разработчиков, удивительно точно щекочет нашу «ролевую струну». К каждой миссии нужно относиться особенно: ни в коем случае не спешить к цели, продвигаться осторожно, совать нос во все закоулки карты, открывать и выполнять немудреные «секретные» задания, вытягивать и уничтожать вражеские силы по частям, кружить вслед за «кукурузником» разведки и захватывать чужую технику. Терять людей и танки просто глупо, учитывая, что есть медики и ремонтные грузовики. Все копят опыт, растут в звездочках и становятся круче от миссии к миссии. Стратегически используя огнеметчиков, вы можете удвоить свои силы перед финальной атакой — ведь танками и артиллерией в этой игре профессионально могут управлять даже домохозяйки.

Мучительный и сладкий момент: закончив миссию, игрок получает «очки престижа» (а не переиграть ли заново, чтобы отхватить больше?) и попадает в магазин. Ассортимент, к счастью, невелик, но и денег мало, поэтому проблемы выбора вновь обретают бодрящую актуальность. И вновь продолжается бой.

Тридцать миссий, плюс многопользовательские баталии. Обязательно. Знаю, что устали. Соберитесь.



«Nevermore!» — каркает Пластилиновая Ворона и роняет пластмассовый сыр, не нужный ни Лисе, ни Дворнику, ни Страусу.

Очень аркадный шутер



те, кто

продюсер: Брэнд Инмэн (Brand Inman)
ведущий программист: Билл Фаулер (Bill Fowler)
арт-директор: Дэлма Болек (Dalma Bolech)
разработчики: Tactical Development, GlobalStar Software (www.globalstarsoftware.com)
издатель: Take2 Interactive (www.take2games.com)

сайт игры: www.globalstarsoftware.com/games/armymensargeswar/pc
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
дата релиза ПК-версии: 23 июля 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium 4), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 9.0+, 8x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске; рекомендуется геймпад (который решительно ничего не меняет).

Зеленый дылдо

Они зеленые или коричневые, ростом от двух до трех дюймов; появляются всегда монохромными группами числом от двадцати до тридцати. Присутствие двух разноокрашенных сообществ на полу детской означает бескровную, но драматичную схватку. Ритуальную и регламентированную — после промежуточного торжества Коричневые всегда проигрывают Зеленым. Напомнит ли Army Men: Sarge's War о былых победах белокурым и голубоглазым порождениям бэби-бума, их детям и внукам? Николай Третьяков

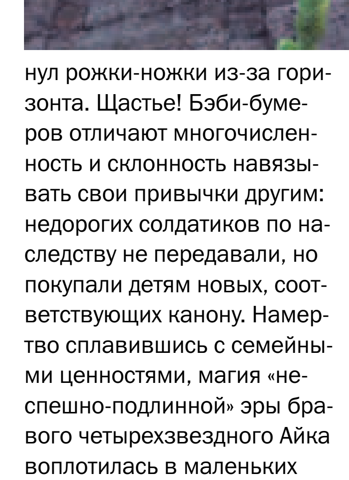
Наверное, никогда дифферанс между мнением критиков и готовностью кошельков распахнуться не был столь значителен, как в случае с играми из серии Army Men от преставившейся год назад 3DO. «Barf», — кратко высказывался наш IGN-друг Дэн Адамс (Dan Adams) по поводу Army Men: Air Tactics (2000). «Мне папа таких же солдатиков подарил двадцать лет назад», — не стыдился своих слез участник форума, посвященного игре. Коллективное (и, как следствие, громовое) хлюпанье носами всегда забивает высоколобый снобизм. Все-таки у 3DO было чутье (и как это они умудрились разориться?). Великолепный был ход — сыграть на сложной ностальгии по дешевым цельнолитым солдатикам.

Пластмассовая жизнь

Нелицензионное воинство из целлофановых пакетиков впервые заполонило Амери-

ку сразу после Второй мировой. Зеленые, как говорят умные люди, символизировали «наших» (американцев то есть); слегка отличавшиеся от них вооружением Коричневые (очень приблизительный перевод слова «Tans») — фашистов. Возможно, это придумали папаши, бывшие на войне и ответственные за демографический взрыв. Главное, что есть свои и есть чужие, папа — герой войны и страховой агент; мама (housewife, конечно) смотрит Боба Хоупа по ТВ (цветному!); у нового «Плимута» замечательные хвостовые «плавники»; Америка впереди всех; Эйзенхауэр — наш президент, а зловещий Sputnik еще не высунул рожки-ножки из-за горизонта. Щастье! Бэби-бумеров отличают многочисленность и склонность навязывать свои привычки другим: недорогих солдатиков по наследству не передавали, но покупали детям новых, соответствующих канону. Намертво сплавившись с семейными ценностями, магия «неспешно-подлинной» эры бравого четырехзвездного Айка воплотилась в маленьких пластмассовых идолах. Благодаря устойчивому поклонению стойкие, как Пэт Бьюкенен, болванчики пережили Вьетнам, а 3DO смогла аж на рубеже веков выпекать игры из серии Army Men, как блинчики с кленовым сиропом: шесть ПК-игр были выпущены всего за четыре года (1998-2002), а были еще и приставочные (в частности, Army Men: Sarge's Heroes 1 и 2; Sarge's War задумывалась как третья часть).





Сержант позирует на фоне вражеского портала и Храма Спаса-на-пластмассе.

Мгновение спустя вражеский наводчик разложится на плесень и липовый мед.

Plastic may be drastic

Сомнительных достоинств игры по мотивам хоть чего-нибудь работают только на людях, напевающих эти мотивы себе под нос. Короче говоря, когда раскрученные Шрек и Ослик бьют орков и англичан (экстракт), принцип «It's so good 'cause it's such shit» работает. На некоторых аборигенов США Sarge's War может действовать аналогично предшественницам по серии Army Men: мозг игрока загружается мощной семиотической составляющей и дурманится неожиданно всплывшими детскими переживаниями; наворачивающиеся на глаза слезы обеспечивают качественное сглаживание острых углов и зазубренных кромок. Иностранцы (мы с вами) мало того что видят истинный (и неприглядный) облик игры, так еще вынуждены постоянно отмахиваться от вьющихся вокруг собственных ассоциаций. Автохтоны (владельцы подземных гаражей) американцы видят Сержанта (Sarge), который в их народном сознании занимает место батяни-б-комбата. Мы же (истерлинги и прочие) наблюдаем некое существо, окраской, фактурой и припадками ярости предельно схожее с Неотразимым Халком, но отнюдь не топчущее ножищами врагов цвета палых листьев (Tan), а пытающееся в них стрелять. Лучше бы Сержант их давил — тогда не пришлось бы заниматься корректировкой поворота его корпуса, который мы имеем счастье лицезреть от третьего лица. Можно и не лицезреть, став первым лицом, но наш герой в этом режиме упорно не желает двигаться.

Разработчики, видимо, полагают, что местное снайперство (шмалять по зольдатен цвета беж (Tans), через равные промежутки времени высовывающим головы из-за ящиков) — это просто запредельный fun, все равно что на ярмарке крыс по голове молотком лупасить; и что игрок не обратит внимания на отсутствие ощутимых различий между аутентичными непонятно чему карабином и винтовками (штурмовой и снайперской). Ведь есть же базука и метание гранат (в упор и стоя в полный рост), после какового объект «танчик функционирующий» в мгновение ока заменяется объектом «танчик сморщенный»; крупнозернистые дым и огонь вроде бы и не стремятся скрыть миг волшебного превращения.

Хотя чего можно ожидать от игры, в течение прошедшего года засветившейся на всех основных приставках? Уж точно не ухода от графической аскезы: строгой геометричности всего-всего в игре и скудости того, что на это немногочисленное все-все натянуто. Плакаты с зеленой Родиной-Матерью и граффити вроде «Green Power» или «Sarge est merde» не отвлекают внимание от вездесущих углов и плоскостей ввиду своего отсутствия на стенах пластмассовых домов. Зато для оживляжа между стенами висят



веревки с окаменелыми подштанниками, которые радужной окраской наводят на малоинтересные и вялотекущие мысли о своей принадлежности (ведь солдатики одноцветны и отливаются целиком). Накликаемые вражескими наводчиками самолеты, на горе Сержанту, веревки не задевают и бросают на зеленого горемыку супермодные («умные»?) бомбы, убивающие прямым попаданием в голову: тюк — и готово.

И вообще ономатопоэйя — лучший инструмент описания Sarge's War. «Бумц-бумц», — раздается музычка, когда Сержант расходится и халкует не на шутку, кося Желтых (Tans) направо и налево (прямо стрелять тяжело). От врагов остаются окорочкоподобные сгустки (15-30 единиц пластмяса в зависимости от звания), которые Сержант абсорбирует, издавая радостное pacman'овское «Ам-ам!» (иногда слышится «Квим-квим!» или «Сморг-сморг!»). Аркада ведь: если Сержант должен слиться в убийственном экстазе с пулеметом, то на пулемет указывает жирная зеленая стрелка, а Желто-Коричневые (Tans) начинают сушеным горохом сыпаться из-за углов только после прободения зеленой башкой кощунственно крестообразной прорези агрегата. «Бууу», — говорит игрок и слышать ничего не хочет про «рециклотрон» (где врагов можно переплавить в полезные изделия), до которого еще топать и топать бирюзовыми сапогами, а потом еще разбираться с сорвавшим мирный процесс между Зелеными и Коричневыми террористом Colonel Malice (нет, не из рода Do'Urden).



Фашистский гад засел за спичечной коробкой, которая, естественно, не горит и не взрывается.

Вытребеньки

То, что Sarge's War является «качественной игрой по разумной ($15) цене» (так ее рекомендуют умники из Take2), проглядывает не только во всех деталях, но и в «концепте». Конечно, программный код, описывающий крохотные уровни, проще; но, кроме страхолюдности и невменяемого управления, от игры данной серии игроки вправе ожидать Огромных (относительно солдатиков) Открытых Пространств задних дворов, где можно сражаться с муравьями (в т.ч. жечь их лупой), обходить алюминиевые банки и ненароком погибать на американском домашнем алтаре — газовом гриле. И забавного сюжета, как в Army Men: RTS (2002), где нужно было уничтожить зеленого солдата, перекрасившегося в коричневый цвет и воссевшего на трон с чупа-чупсом вместо скипетра. «Это же Куртц!» — восторженно клекотали критики-стервятники и ставили игре пристойные оценки.

В отданной на откуп посторонним людям Sarge's War невменяемость и страхолюдность сохранились, но гигантские кубики, ведерки и лопатки — это или задники, или прыжковые стенды для Сержанта; а чтобы смыть гранатометчиков Палевых (Tans) из садового шланга, даже не мечтайте. И еще «порталы» (уместные в другом городе — Sigil'e), из которых повылезали Бежевые (Tans); да, так легче делать укупоренные со всех сторон уровни, но атмосферы никакой. В Army Men: Toys in Space (1999) тоже были НФ-элементы, но правильные: космические десантники из будущего и General Plastro в союзе с жукоглазыми пришельцами — все прямиком из ранних шестидесятых. А если уж пропитывать серию духом современности (терроризмом, телепортами и чертовыми ссылками-отсылками), то коптить нужно насмерть, не забывая, конечно, про улучшение внешнего вида и управления.

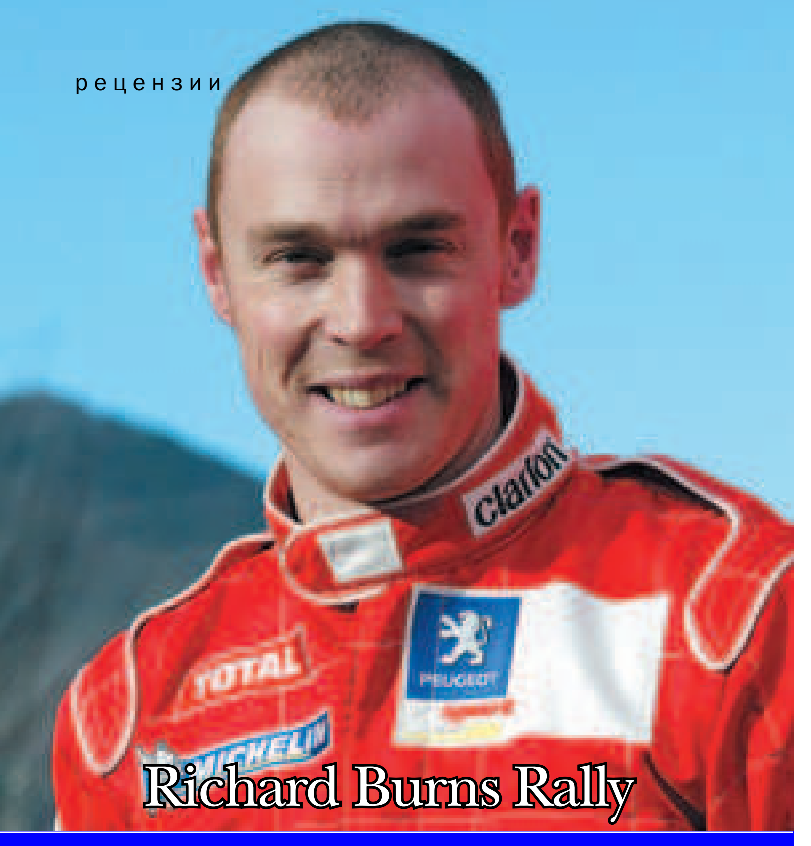
Немцы, натуральные немцы.



Не надо было лезть на мост; нужно было двадцать раз выстрелить в наводчика.

Сержант мог бы посетить Ортодоксальную Избушку и получить способность к произвольной трансформации в Пластмассового Колобка. Он мог бы воевать за альтерглобалистские generic-идеалы бок о бок с Tans — против фирменных игрушек с хай-тек-гаджетами (Хи-Мэна (He-Man) с его бандой и G.I.Joe-братии, находящихся в альянсе с покемонами под общим руководством стремящихся к абсолютной власти императрицы Барби и консорта Кена); а потом выяснить, что он поддельный, сработанный китайскими политзаключенными Халк, страдающий амнезией... Между уровнями Сержант мог бы купаться в фонтанах и вылавливать бонусы. Или отдыхать в землянке, пусть он и не может пить чай и потеть. Сержант мог бы стать злодеем и нападать на реальных мясистых людей, как в фильме Small Soldiers или в одном из рассказов Стивена Кинга (где была замечательная игрушечная атомная бомба). Или избавить старые пластмассовые игрушки от переплавки в дилдо (ладно, это уже слишком). И побольше, побольше пластмассовых мозгов на гусеничном ходу.

Мечты, мечты...



Лучший раллийный симулятор со времен «Ралли Mobil 1» оказался лишен внутреннего задора. Он легко нравится, но не способен вызвать искреннее, безоглядное восхищение. И все-таки старт великолепный — ждем Richard Burns Rally 2!

Автосимулятор



те, кто

ведущий программист: Карл Тонсгард (Карл Tonsgard)
ведущий программист физического движка: Ээро Пиитулайнен (Eero Piitulainen)
арт-директор: Алекс Хартли (Alex Hartley)
звук: Че Лалич (Che Lalic)
разработчик: Warthog (www.warthog.co.uk)
издатель: SCi Games (www.sci.co.uk)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

сайт игры: www.richardburnsrally.com
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2
дата релиза: 4 сентября 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 2,5 Гбайт на жестком диске.

Капли под стеклом

Словосочетание «раллийный симулятор» пугающе похоже на оксюморон. Если реализм, то только на кольцевых, если же ралли — то такие, к которым титул «симулятора» никаким скотчем не прилепишь. Конечно, бывали ралли до колик интересные и до ряби в глазах красивые, но только это были не машины, не физика, не гонки. Другие планеты, параллельные пространства, потусторонние заезды — как угодно. И уже давно хотелось спуститься на Землю. Ашот Ахвердян

О, цунами ожиданий вскружил головы практически всем. Обещали новый уровень реализма, прорыв за пределы, нечто невиданное. Готовьтесь, сказали, учиться водить по-настоящему, забудьте про аркадный дребезг и автоматическую коробку с ползунками. Грядет Ралли имени Роберта... простите, Ричарда Бернса, и всем трясти поджилками полчаса!
Мы исправно трясли. И вот наконец прибыла коробчонка с лягушонкой. Неужто не обманули?

Кость из рукава

Все дело в точке отсчета. Ответьте себе на вопрос «с чем будем сравнивать?» На ПК сложились две четкие, никак не пересекающиеся группы автогонок. В первой — непременный Колин Макрей и миллионы аркадного чего угодно, во второй — суровые симуляторы от Papyrus, ISI, а с недавних пор и LFS Team.
Первый же заезд — как ушат холодной воды на шлем гонщика. По ощущениям физическая модель куда ближе к макреевской когорте, нежели к настоящему хардкору. Не то чтобы это было совсем сюрпризом, но ведь предрелизные глашатаи наговорили столько всего, что мы уж и понадеялись. Так что же, обманули девушку?

Как ни странно, скорее нет, чем да. Дело в том, что физическая модель, пусть по ощущениям и не доходит до хардкорных глубин, правильно настроена. Трудно сказать, какова в этом заслуга лично Роб... да что ж это такое... Ричарда Бернса, но наверняка он немало таковой правильности поспособствовал. Машина не летает как угорелая, не прыгает, словно кузнечик, она имеет серьезный вес, значительную инерцию и вообще ведет себя вполне убедительно, что ни тому же Макрею, ни тем более его когорте еще не удавалось. Несколько непривычно только практически железобетонное сцепление с трассой, да и с любыми поверхностями вообще, включая непременный шведский лед. Выйти в неуправляемый занос очень сложно, отчего даже скандинавские развороты приобретают надежность едва ли не швейцарского банка. Это трудно назвать большим плюсом, но считать ли это минусом? Как-никак, играбельность-то от этого скорее повышается.





Все эти декоративные кустики обнаруживаются только на шотах — из игры их не замечаешь совершенно.

Жаль, нельзя подбирать колер машины под цвет каждой трассы.

Первый раз

Richard Burns Rally (RBR) начинается со школы ралли, причем идти туда обязательно — иначе не пустят в чемпионат. Что же, нас будут серьезно и долго учить? Опять и да, и нет. Дело в том, что сама школа разделена на две части: начальную и... среднюю, наверное. Все настоящее обучение сосредоточено в средней, но для допуска к чемпионату ее проходить не нужно — достаточно и начальной. А с нею не будет проблем у любого игрока, который раньше имел дело хоть с одной гоночной игрой, поэтому спектакль с «открыванием» чемпионата — чистая фикция, дань приставочной традиции запирать все, что только можно.

Правда, уже в начальной школе есть очень красивый штрих: нам надо разогнаться до 100 км/ч к заданной точке, после чего быстро затормозить до полной остановки. Если тормозной путь длиннее заданного — норматив не сдан. А вот и подводный камень: если просто втоптать педаль в пол, то в нужной точке мы наберем вовсе не 100, а чуть ли не 120, в силу чего затормозить в заданных пределах физически не сможем. То есть разгон надо рассчитать так, чтобы перевалить через сотню совсем чуть-чуть. Приятно. Подите прочь, аркадные привычки!

Конь в борозде

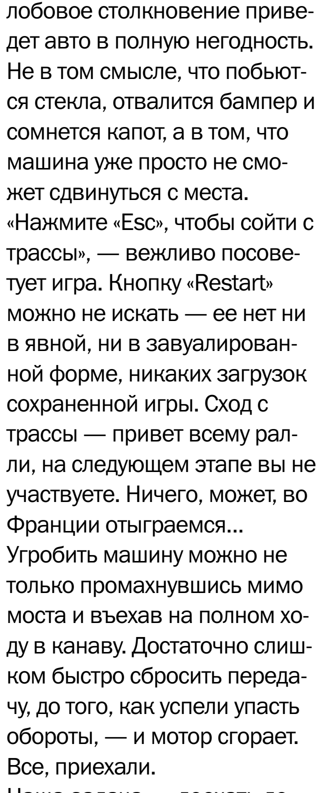
Начиная чемпионат, можно выбрать отдельно уровень сложности и степень беспощадности модели повреждений. Уровень сложности отвечает за успехи ваших противников — на простом они не только показывают результаты похуже, но и чаще выбывают из игры. С минимальным уровнем соперников даже не самый опытный водитель сможет успешно соревноваться, а на максимуме в итоговой таблице вам будут противостоять сплошные Анакины Скайвокеры. Минимальная, всепрощающая, установка модели повреждений примерно соответствует максимально реалистичной в остальных виртуальных ралли. То есть несколько столкновений средней серьезности — и машина уже не способна двигаться. Потому что беречь надо железного коня.

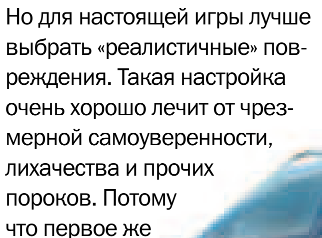
Но для настоящей игры лучше выбрать «реалистичные» повреждения. Такая настройка очень хорошо лечит от чрезмерной самоуверенности, лихачества и прочих пороков. Потому что первое же лобовое столкновение приведет авто в полную негодность. Не в том смысле, что побьются стекла, отвалится бампер и сомнется капот, а в том, что машина уже просто не сможет сдвинуться с места. «Нажмите «Esc», чтобы сойти с трассы», — вежливо посоветует игра. Кнопку «Restart» можно не искать — ее нет ни в явной, ни в завуалированной форме, никаких загрузок сохраненной игры. Сход с трассы — привет всему ралли, на следующем этапе вы не участвуете. Ничего, может, во Франции отыграемся...

Угробить машину можно не только промахнувшись мимо моста и въехав на полном ходу в канаву. Достаточно слишком быстро сбросить передачу, до того, как успели упасть обороты, — и мотор сгорает. Все, приехали.

Наша задача — доехать до финиша. Ослабить атаку, когда чувствуешь, что машина выходит из-под контроля. Газ в пол не втаптывается практически никогда, тем более что у здешних машин отличный запас мощности.

Вообще, эквилибристика газ/тормоз — самая приятная часть в вождении. Отдельного спецприза заслуживает точная подстройка времени, за которое штурман оглашает наступление очередного поворота. Надеемся, что отныне все раллийные







гонки будут оснащаться такой опцией. Вообще, все, что касается штурмана, в игре сделано очень хорошо. Хотя и есть на трассах несколько мест, в которые практически нереально вписаться даже при таком рулевом, — в основном это «слепые» повороты на 90 градусов.
Встречаются они нечасто — раз в несколько этапов, но все равно неприятно: их поиски, а иногда это белая дорога среди белых сугробов, иногда скрытый высокими кустарниками путь — натуральный пиксель-хантинг. Проезжаем такой поворот, видим тупик, даем задний ход, внимательно ища в кустах заветную дорожку. Удивительное занятие.

Во дни сомнений

Трассы, как сообщалось, созданы на основе реальных, хотя если б каждый раз, когда это произносят, на землю прилетало бы по инопланетянину... Но здешние трассы к а ж у т с я настоящими, и это очень хорошо. Эти изгибы дорог выглядят земными, натуральными, хорошо знакомыми. Хотя, может быть, эти ощущения — побочный эффект от приятной «физики» поведения машины...
Во внешнем виде RBR есть два больших плюса: тени от деревьев на трассе и разнообразная растительность по бокам. В предрелизной раскрутке оба были очень умело использованы, как правило, на скриншотах присутствовало одновременно и то, и другое, и от таких картинок просто дух захватывало. В игре же графика... не то чтобы она подкачала, но мы рассчитывали на большее. Конечно, порт с приставок накладывает определенные ограничения, но... кажется, что все это мы видели тысячу раз. В первых двух гонках картинка и вовсе смотрится средним арифметическим всех раллийных игр прошлого: средневзвешенная Великобритания с выцветшей растительностью и тусклой погодой, стандартная снежная Финляндия, целиком белая, как... снег. Катаясь в этих местах, испытываешь странное ощущение обыденности. Погода, время дня — все это есть, и все это тоже какое-то не очень убедительное. Мультипликационные капли на стекле, скучное (при облачной погоде) серое освещение. К счастью, остальные четыре локейшена — Япония, Франция, США, Австралия — выглядят поярче и повеселее.
И удивительное дело — скриншоты, снятые с реплеев, выглядят просто великолепно. Их можно класть на рабочий стол, хвастаться ими перед друзьями и проч., но в игре, в движении, все это великолепие как-то не заметно. И дело не в том, что во время вождения нам катастрофически не до того, на реплеях тоже все выглядит не так уж захватывающе...
Запись, кстати, пытается копировать дерганую камеру современного кинематографа. Иногда получается убедительно, но чаще — не очень. Да и вообще, длина местных этапов, а встречаются экземпляры минут на десять, не способствует просмотру реплеев целиком.

По традиции вокруг раллийной трассы происходит вырубка лесов с непременной установкой коварных пеньков всюду, где не следует.

Сглазил. Дождь все-таки пошел.

Осторожно, уши!

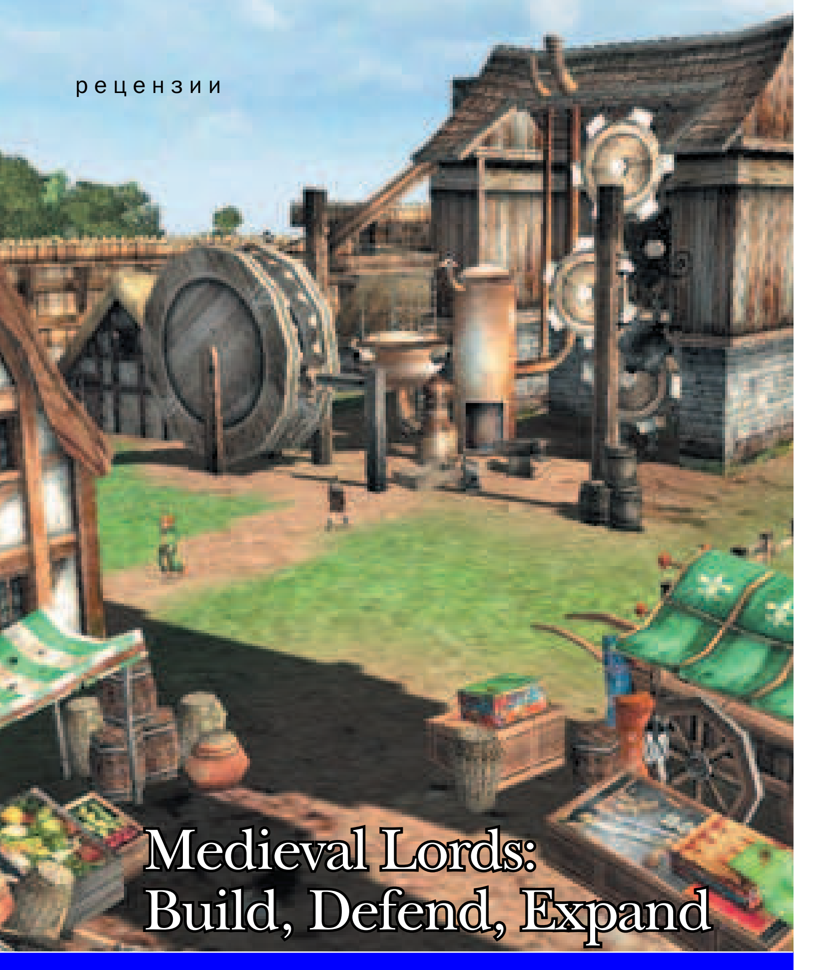
Но настоящий источник печали — звук. Мы понимаем, что звуковое сопровождение не скриншот и на бумагу его не нарепишь, понимаем, что большинству игроков важнее картинка, а что там звучит из колонок — дело десятое, но всему есть предел. То назойливое сверлящее жужжание, которое тут символизирует работу мотора, выносить чрезвычайно тяжело. Да, в настройках предусмотрена отдельная громкость звучания нашего двигателя, вот только если вовсе отключить этот ужас, то становится невозможно ездить: оказывается, звук работы двигателя — куда более информативная штука, чем можно было предположить, и, лишившись его, мы не вписываемся чуть ли не в каждый второй поворот. Словом, приходится включать эту электродрель обратно, мирясь с болью в ушах ради большого спорта.

Те же

В нашем распоряжении — восемь авто (если считать Subaru Impreza 2003 и 2000 двумя разными машинами). Toyota Corolla, Hyundai Accent, Mitsubishi Evo VII, Peugeot 206, Citroen Xsara и MG ZR Super 1600. (Да, вы правы, никакого «Форда Фокуса» — сколько можно!)
Причем в гараже нам доступен полный спектр настроек, и не уровня детских «пяти положений жесткости подвески», а настоящее многостраничное пиршество, как принято у той же ISI. Вот только все изменения надо оценивать на глазок, в игре нет и намека на телеметрию. Это они так издеваются, да?
Среди игровых режимов главный и, пожалуй, единственный — это не терпящий ошибок сезон. Да, есть еще «быстрое ралли», но там нет никаких соперников. Что же касается мультиплейера, то... как без него? На две, три и четыре персоны, но только (и исключительно) hot seat. Идея кажется заманчивой: десять минут у монитора сидит один человек, десять — другой...

С минусом

В целом же игра кажется несколько неровной, поэтому RBR хочется одновременно и обласкать, и поругать. Картинка то просто великолепна, то откровенно так себе. Штурман с блеском открывает всю трассу, но встречаются «слепые» повороты. «Физика» очень приятная, но не оставляет ощущение определенной аркадности происходящего. Подробнейшие настройки и никакой телеметрии. Зато длинные и правдоподобные этапы...
Очень хочется дать «Наш выбор с минусом». Приз с оговорками. Но так не бывает.



Medieval Lords: Build, Defend, Expand

Житие средневекового бургомистра, склонного к созерцанию.

Экономический симулятор



Те, кто

ведущий дизайнер: Жан-Кристоф Маркиз (Jean-Christophe Marquis)
сценарист: Себастьян Жильбер (Sebastien Guilbert)
ведущий программист: Гийом Гермез (Guillaume Germez)
ведущий художник: Эрве Неделек (Herve Nedelec)
музыка: Digital Reality
разработчик: Monte Cristo (www.montecristogames.com)
издатель: Digital Jesters (www.digitaljesters.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.medievallords.com
платформа: PC
дата релиза: Сентябрь 2004 года

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 4 1400 (рек. Pentium 4 1700), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. карта класса GeForce 4 с 64 Мбайт ОЗУ), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Легкость бытия

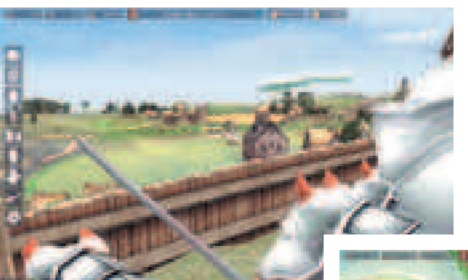
Medieval Lords напоминает выпускника Академии ФСБ — положительный со всех сторон, без особых примет. Экономический симулятор средневековья многозначительно поигрывает 3D-мускулами перед потерявшими вид Stronghold и Anno 1503, но вряд ли способен открыть новую страницу в истории жанра. Этой игре суждено прожить короткую и яркую жизнь перед появлением Stronghold 2, новых Settlers и волнующего Children of the Nile. Не будем же терять ни секунды. Олег Хажинский

И правда, не забудьте нажать клавишу «Ctrl» и особым образом крутануть колесико вашего хвостатого друга. Вас ждет маленькое чудо — Medieval Lords откроет свое истинное лицо. Будет лучше, если вы поступите таким образом не сразу, а лишь в середине игры, когда основные хозяйственно-бытовые вопросы будут уже решены.
Вопросов немало, например: где заложить первое здание? Здесь плодородные почвы, но слишком уж близко к месту обитания агрессивных варваров — не станут ли досаждать набегами? Тут нет проблем с водоснабжением и много рыбных мест, однако по соседству болота, и это может сказаться на здоровье будущих горожан. Бесплодные скалистые плато укрывают разрушенные святыни — построй здесь город, и все его жители будут появляться на свет с нимбом над головой. Но чем, извините, прикажете их кормить? А если, не дай бог, в очередной миссии придется «высаживаться» на остров — хлопот не оберешься! Подобно жи-

телям страны в.с., придется выкраивать у скал и окружающего моря каждый миллиметр рабочей поверхности.

Засучив рукава

Что строить? В игре более пятидесяти зданий. Жилые дома, мастерские, склады, бессчетное количество сельскохозяйственных угодий, домик ведьмы (это местный врач), кладбище (если медицина бессильна) и всевозможные сооружения религиозного толка (чтобы поддерживать горожан в благостной кондиции). Плюс все известные вам виды защитных сооружений и стен — от хлипкого частокола до Великой Китайской стены.
Первое облегчение — постройки возводятся практически мгновенно, без вызывающего аллергию перестука молотков и визга пил. Только плати деньги. Сухо, по-деловому, без лишних слов — как и все в Medieval Lords. Любители посмотреть, как другие работают, будут разочарованы — местные жители в игре носят условный характер и не поддаются никакому контролю. Medieval Lords — симулятор нового поколения, главную роль в котором играют не люди, а сооружения — свинарники, склады, виноградники и кузни.
Расположение зданий в городе имеет стратегическое значение: несмотря на детский вид, Medieval Lords скрупулезно высчитывает каждый метр жизненного пространства от, скажем, склада до пшеничного поля, от церкви до калитки жилого дома. Порой игра напоминает эдакий средневековый SimCity — над вновь построенными домиками начинают мигать пиктограммы «несчастлив», «отключен от воды», «лишен веры»...
Содержать горожан в состоянии сытой благости — пожалуй, главная (если не единственная) задача. У местных жителей целых шесть потребностей, следить за удовлетворением которых с ростом города и технологий (только не заставляйте меня рассказывать про обширное древо наук) становится все сложнее. Так образуются районы —



Вид от первого лица производит порой волшебный эффект. Приятно опуститься на землю, разогнуть затекшую шею и посмотреть на дело своих корявых рук...

С высоты птичьего полета средневековый город виден как на ладони: вон там людям живется хорошо, а здесь еще работать и работать...

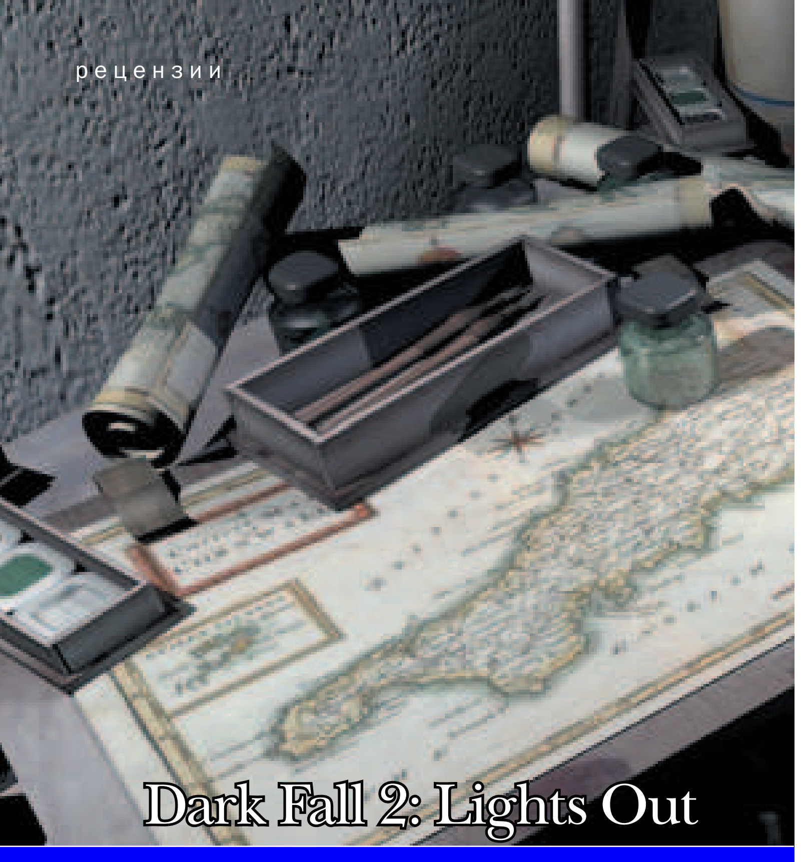
благополучные щеголяют зажиточными многоэтажками девятого уровня, а полуголодные, страдающие от некачественного медицинского обслуживания и недостатка объектов религиозного поклонения — остаются в виде землянок и не хотят платить налоги.
Город строится просто и быстро: создатели Medieval Lords позаботились о том, чтобы даже очень ленивые, пресыщенные и недалекие игроки вроде меня не чувствовали себя двоечниками на задней парте. Главное в погоне за численностью населения — не забывать о хлебе насущном. Без развлечений и веры горожане могут протянуть пару лет, но без еды... Когда приусадебные участки перестают кормить досыта техническую интеллигенцию и обитателей средневековых небоскребов, нам приходится строить целые колхозы, нарезая плодородные земли с маниакальным упорством заслуженного землемера РФ. Место быстро заканчивается, и тогда к Build и Defend прибавляется наконец слово Expand.



Пасторальные декорации умело скрывают от нас непростую игровую механику Medieval Lords. Килограммы, метры и золотые — все это чуть глубже, строгим шрифтом, на футуристического вида полупрозрачных экранах.

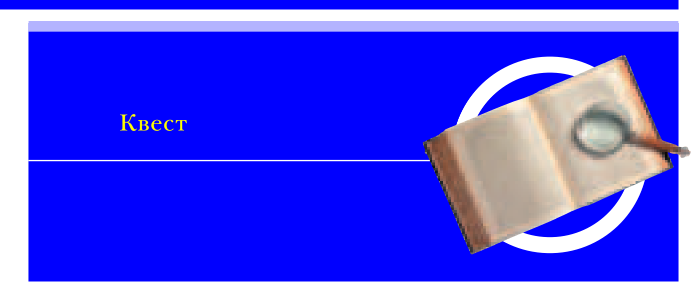
Вялый рыцарь

Наукой неопровержимо доказано — поклонники «строительных» стратегий не любят воевать. Когда плохие дяди в форме викингов ломают ворота и сжигают дотла с такой любовью и нежностью выстроенный город, игроки начинают плакать, как дети около разрушенного песочного куличика. Поэтому в Monte Cristo предусмотрели все возможные средства защиты от нападений (и придумали способ, который позволяет возводить роскошные крепостные стены за несколько секунд и грош пятаков), но почти ничего не сделали для любителей силового решения территориальных конфликтов.
Предельно абстрактная боевая система выглядит чужеродным отростком на гладком теле Medieval Lords. Никакой критики с точки зрения поклонника здорового реализма местные сражения не выдерживают, но в игровую механику вписываются хорошо: хочешь разобраться с назойливыми варварами — собери большое войско и отправь его на войну; хочешь захватить достойно защищенную крепость — построй сначала собственную, изучи все необходимые технологии, собери огромное войско и тогда, если тебе повезет... Если не повезет — ничего страшного, можно начать все с начала. Времени достаточно, ресурсов хватает, а если что-то пошло не так — дома можно снести и заменить на яблоневые сады. Живи, строй, радуйся.
И чтобы стало еще лучше, нажмите «Ctrl», крутаните особым образом колесико мыши — и вы окажетесь прямо посреди собственного города. Спелые тыквы крупным планом, о чем-то возмущенно перехрюкиваются свиньи, условные селяне размахивают условными мотыгами, разбитая дорога вьется с холма на холм, крыши хижин до самого горизонта и где-то в самой дали, высоко в горах — неприступная крепость, которая когда-нибудь непременно станет вашей. Попробуйте: терапевтический эффект гарантирован.



Старомодный MYST-клон ручной работы, творение мастера, штучный экземпляр. К сожалению, раскрыть секреты древних мастеров снова не удалось, — и безудержного полета фантазии не случилось.

Квест



те, кто

ведущий программист: Джонатан Боакс (Jonathan Boakes)
ведущий художник: Джонатан Боакс
дизайнер: Джонатан Боакс
сценарист: Джонатан Боакс
композитор, звукооператор: Джонатан Боакс
разработчик: XXv Productions (www.xxvproductions.co.uk)
издатель: Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)

сайт игры: www.xxvproductions.co.uk/darkfall
платформа: PC
дата релиза: 30 августа 2004 г до н.э.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX-видеокарта, 24x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Волшебная лампа Бенджамина

Игра про неясные шорохи, про негромкие шаги за спиной, про тени, на мгновение появляющиеся в дверном проеме в конце коридора, про яркую полоску потустороннего света, вырывающегося из-под закрытой двери, про бесконечное одиночество на самом краю земли. Самое удивительное и самое жуткое непременно должно остаться за кадром, где оно и в самом деле остается. Так скажите, хорошо это или плохо? Ашот Ахвердян

Год 1912. Бенджамин Паркер, дипломированный картограф, прибывает на юг Британии с целью составления подробной карты побережья. Работа вызывает у него одновременно недоумение и отвращение — на дворе начало двадцатого века, вся береговая линия Соединенного Королевства давно исползана вдоль и поперек, и в картах недостатка нет. Мистер Паркер догадывается, благодаря чьим козням он вынужден заниматься этой бессмыслицей, но мы об этом умолчим.

Вскоре выясняется, что в прибрежных водах на крохотном неучтенном островке несет службу столь же неучтенный маяк. За маяком следят трое смотрителей, рыбаки ориентируются по его свету, но на картах его нет.

Местный доктор, человек положительный во всех отношениях, находит удивительный квадратный предмет размером примерно дюйма в три. Таинственный артефакт из неизвестного черного материала имеет явно рукотворное происхождение, несет на себе надпись «Haiden Industries» (стоит ли говорить, что ни в одном справочнике такой фирмы

нет?), довольно крепок для того, чтобы гнуться, не ломаясь, при этом легко поддается режущим инструментам. Бенджамин, улучив момент, выкрадывает у доктора этот предмет. Натура артистическая, легко увлекающаяся, он, проснувшись среди ночи от стука в дверь (на улице — никого), отправляется на причал, где отвязывает лодку и пускается в путь. Его цель — таинственный маяк. Больше никто не увидит ни Бенджамина, ни троих смотрителей.

Тела не найдены

29 апреля 1912 г. Ведомый нами Бенджамин высаживается на скалистом берегу. В его руках — масляная лампа (Zork!), в кармане — украденный артефакт (мы же видим, что это... дискета, странным образом заблудившаяся во времени). Впереди — странное переплетение времен, событий, мистической истории с привидениями, научно-фантастического сюжета с освоением глубокого космоса. Стильный и органичный камерный квест с нелинейным прохождением.

Глазами Бенджамина Паркера мы увидим четыре мира, крепко переплетенных телепортационными дверьми. 1912-й, наше время (2004-й), средней дальности будущее (2090-й) и глубокое донашеэрье. Все они образуют единый мир игры, по которому в полном одиночестве перемещается Паркер, незаслуженно обвиненный в гибели смотрителей маяка.

Согласно веяниям последних лет, внутриигровые загадки интегрированы в сюжет настолько, что иногда их не замечаешь вовсе. Придя еще в прологе игры на причал, мы не сможем забраться в лодку — среди ночи плыть просто куда глаза глядят несколько странно, а цели у нас пока никакой. Когда эта цель появится — лодка охотно пустит нас на борт и отправится именно туда, куда нужно. Явные же загадки чаще всего являются различными видами кодовых замков. Иногда эти пазлы довольно непросты, но никогда не некорректны.



Никакого bladerunner'a — всю криминалистику автоматика берет на себя.



Наше время: музей таинственного происшествия 1912 года.

Перипетии сюжета подаются в виде многочисленных журналов, писем, заметок, книг, вывесок и т.п. По-хорошему вместо напечатанных здесь скриншотов должны быть другие — с текстами. Тем, кто склонен проходить игры второпях, за Lights Out лучше не браться. Но если есть немного времени и чуточку терпения, то все это чтение очень положительно влияет на атмосферу игры. Герои, которых мы так и не увидим, обретают жизнь и характер, различные легенды и предания очерчивают общий эмоциональный фон. Вообще вся игра — своего рода интерактивный музей одинокой морской романтики имени далекого луча маяка на горизонте. Множество картин, каждую из которых можно внимательно разглядеть, газетные вырезки, море старых черно-белых фотографий, большое количество старомодных карт — все это полезно изучать долго и со вкусом. Не искать подсказки и вязь потаенного смысла, а просто рассматривать. Да, в игре есть пара диалогов, но благодаря общей нелинейности запросто можно пройти мимо них (и даже не узнать об их существовании).

Пунктир

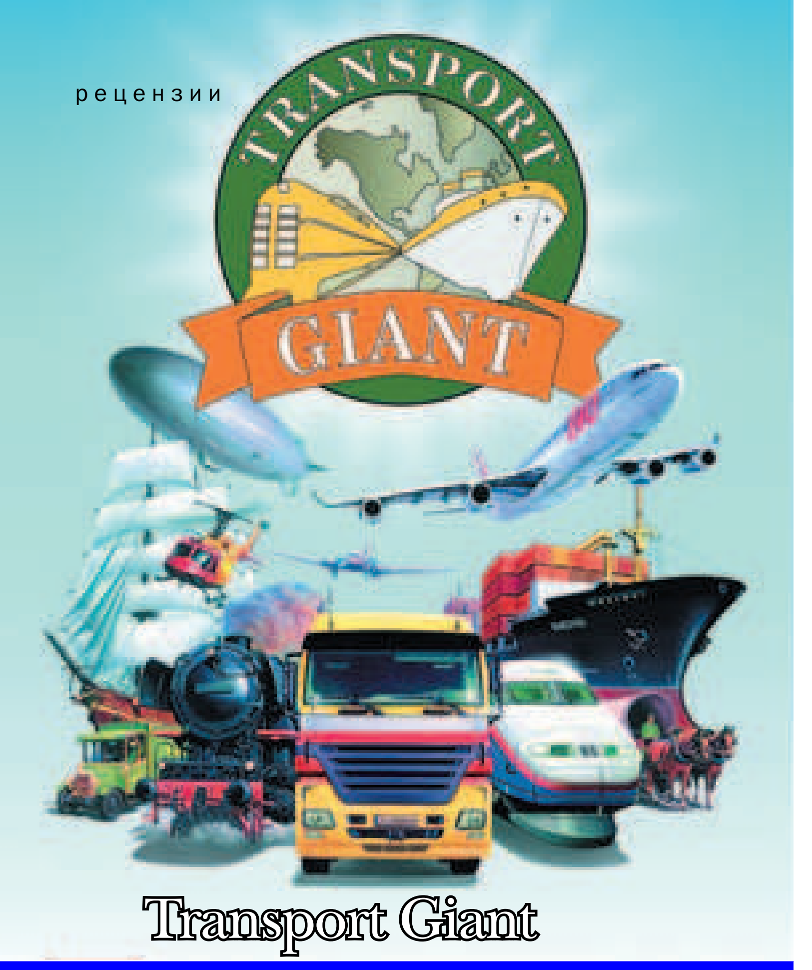
Потусторонний мир привидений и духов Lights Out столь же реален, как и мир материальный. В нашей инвентории вскоре появляется специальный гаджет — очки-медиум, сигнализирующие о потустороннем присутствии коротким сигналом и позволяющие при активировании видеть призраков, слышать их голоса, наблюдать оставленные ими таинственные знаки. Этот прибор удивительным образом расширяет игровой мир, делает его более живым и объемным.

Темные коридоры, комнаты в полумраке, облачные ночи, темнота обвалившихся пещер, сумрак закрытого музея, вырванные лучами масляной лампы из мрака предметы... Четыре игровых мира образуют общее пространство, в котором мы ищем нити, позволяющие решить некую игровую сверхзадачу. Самое сложное — закончить историю. Связать все нити воедино, создать из разрозненных осколков цельную картину. К сожалению, история дается пунктиром. После финального ролика остается еще больше вопросов, чем их было в середине игры. Ответы на все эти «зачем», «почему» и «каким образом» остаются в многочисленных темных углах, куда не дотянулся тусклый свет нашей лампы.

Это висельник, просто висельник.

О Lights Out очень не хочется говорить ничего плохого. Отлично видно, что игра делалась с большой любовью, малейшие детали подвергались тщательной шлифовке, каждый кирпичик игрового мира на своем месте. Квест, который можно оценивать безо всяких скидок на происхождение, узкую нишу и прочее.

Вот только если без скидок — то да, это хорошая игра, но не шедевр. Шедевры выглядят иначе, в них играют по-другому и пишут о них совсем другие слова.



Transport Giant

Крепкий маленький фриц, забавно коверкающий английский язык.

Хардкорный тайкун



те, кто

ведущий дизайнер: Ганс Шильхер (Hans Schilcher)
ведущий программист: Дитер Бернауэр-Шильхер (Dieter Bernauer-Schilcher)
ведущий художник: Джо Райтингер (Joe Reitinger)
разработчики: Ebensee Studio, JoWooD (www.jowood.de)
издатель: JoWooD (www.jowood.de)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

сайт игры: www.transportgiant.com
платформа: PC
дата релиза: Август 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1+, 4x CD-ROM, 850 Мбайт на жестком диске.

Зельц

Читатели с жизненным стажем помнят полки советских магазинов: много метров повторяющихся надписей «Хрен протертый» и «Хрен протертый» (чуть более удобоваримый вариант — «Капуста морская» и «Капуста морская»). Реже попадался «Фарш колбасный», вполне приличествующий сапиенсам, — питательный, но не то чтобы очень вкусный. И вот вам свежий качественный колбасный фарш — Transport Giant от Ebensee в составе JoWooD. И его много. И съесть нужно полностью. Аль не рады?

Николай Третьяков

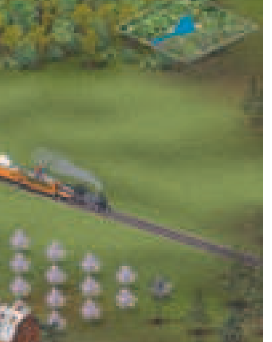
В голодный год аудитория слопала бы по-немецки (вообще-то по-австрийски, но какая разница) основательную и методичную игру, не раздумывая и не давясь. Но Крис Сойер ломает весь гешефт и гемютлихькайт, маяча на линии горизонта и дразнясь бросающей радужные блики jewel-коробочкой с надписью «Chris Sawyer's Locomotion». Бывалые игроки в Transport Tycoon заворожены и уделяют мало внимания синице в руке. Не только ради красного словца отметим, что в некоторой степени Transport Giant является этой метафорической птичкой. И в гумбертовском смысле тоже.

Meat jerky

Игра базируется на движке Industry Giant II двухлетней давности (от тех же создателей), о чем лишний раз напоминают эти самые industries, рассыпанные по плоскому ландшафту, иногда удачно попадая в vicinity (прилегающую окрестность) городов, иногда подбитым комбайном дымясь в чистом поле. Игра

покамест (до очередного патча) сугубо одиночная, поэтому в самом начале ничто не мешает остановить ход времени и заняться изучением диспозиции — взаимного расположения предприятий, нанизанных на одну технологическую цепочку.

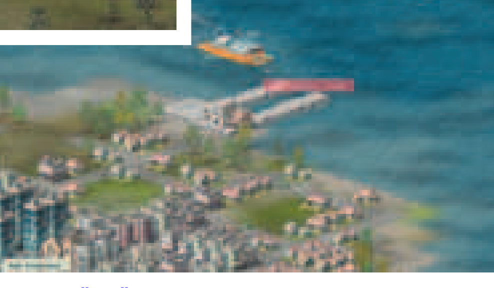
«В отличие от IG II, в TG вы избавлены от необходимости производить товары и можете сосредоточиться исключительно на их перевозке», — успокаивают нас разработчики. Спасибо, родные! Спасибо, что все карты видны с самого начала и первооткрывательские походы не требуются, что список потенциальных клиентов может наглядно показать, где они находятся. Но неужели нельзя было добавить режим, позволяющий рисовать поверх карты соединяющие клиентов линии (пусть самые некрасивые)? Потому что нужно держать в голове и многое другое: необходимость «зацепить» каждым отдельным терминалом побольше городов, фабрик и ферм (предусмотрев место для пристроек), прокладывая при этом дороги таким образом, чтобы не создать предпосылок для будущих пробок. При этом избегать кривых участков — они дороже, на железной дороге зачастую означают снижение скорости (и доходов), а изгибающийся выезд со стоянки может быть намертво заблокирован тягачами с длинномерными прицепами. На строительство путей сообщения влияют и собственно логистические соображения: предприятию, находящемуся выше на технологической цепочке, могут требоваться несколько поставщиков для полной загрузки мощностей. Задача по логистике оказывается тесно увязанной с чем-то вроде аппроксимации (клиенты — точки), только... без кривых (неудачный пример, да).



Поезд привез на спирт-завод corn; оказывается, речь не о кукурузе, а о зерне вообще, — и виски не будет бурдой.

Эмпиризм

Естественно, в игре есть черты, препятствующие ее полной алгебраизации; время отпускается на волю не только для того, чтобы конкуренты проявили себя и обнаружили свои коварные планы (за чем следует остановка и выработка собственного Plan B). При том, что часть данных в игре представлена явно (на лошадку есть досье, раскрывающее ее скорость (относительную) по прямой и по кривой, ускорение и развиваемую тягу в килоньютонах), среднее время забега по конкретному маршруту (в днях) придется вычислять на основании эмпирических наблюдений и высчитывать, сколько подвод в месяц потребуется для вывоза нарубленного, накопанного и накошенного. Промежутки времени, через которые транспорт выпускается на маршрут (во избежание traffic jams и езды порожняком), тоже должны прикидываться на глаз, так как местные расстояния никак не связаны с милями, километрами и часами. Присутствующая в ТТХ транспортного средства потребность в воде раскрывается только в опыте реального времени: к примеру, паровоз нуждается в пополнении запасов воды через каждый непосредственно определяемый промежуток пути (за который котел не успевает взорваться). Башни с краниками расставляются прямо во время движения, благо все объекты в игре (кроме путей сообщения) строятся мгновенно, — за что дополнительное спасибо создателям, как и за отсутствие поилок для лошадей, за автоматизацию ремонта и техобслуживания.

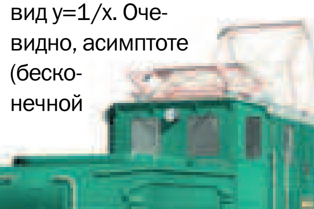


Круизный лайнер работает паромом между Сан-Франциско и Беркли. Конкуренции со стороны «Золотых ворот» пока нет.

Жаль, что на цеппелинах нельзя перевозить лед, а только почту и пассажиров...

Авторы смогли наступить на горло своей тирольской песне и пренебрегли традиционным германским (австрийским) маниакальным вниманием к деталям: железная дорога в TG может быть одноколейной, так как поезда проезжают друг сквозь друга. Вот бы остальные виды транспорта обладали аналогичными свойствами...

Тарифы за перевозки можно выяснить только опытным путем, хотя добрые австрияки и посвящают нас в очень общую закономерность: оплата за доставку мало подвластных времени товаров (руды, металла и проч.) предусматривает малое вознаграждение за скорость; быстрая доставка куриных яиц и прочих скоропортящихся источников холестерина выгоднее медленной уже в разы; а в случае с держащимися за руки пассажирами-человеками график (OX — время, OY — вознаграждение) имеет вид y=1/x. Очевидно, асимптоте (бесконечной



прибыли) соответствует нуль-транспортировка, которой в игре-то и нет.
Зато все остальные мыслимые виды транспорта присутствуют, включая футуристические (магнитно-левитирующие поезда) и экзотические (почтово-пассажирский цеппелин «Гинденбург», почему-то именуемый blimp, что означает «мягкий дирижабль»). Технология развивается постепенно, что дает возможность на практике познакомиться с каждым средством передвижения и составить его целостный портрет. Нужно отметить, что у всех каталок, плавалок и леталок есть сильные и слабые стороны: «Конкорд» фантастически дорог, но позволит занять самую удойную точку на почти вертикальной части кривой доходов.
Удельный вес скоропортящегося и человеков в грузопотоках неуклонно растет на протяжении endless game, что заставляет постоянно делать выбор в пользу самого скоростного и высокотехнологичного на текущий момент транспорта; заодно находится применение постоянно накапливающимся большим суммам лишних денег и не возникает ситуации, в которой low-tech-решения были бы выгоднее.
Как ни забавно, долгосрочные тенденции в TG соответствуют реальным. То же относится к различиям между Америкой и Европой — присутствие в европейских сценариях знаменитого сверхскоростного поезда TGV предопределяет больший, чем в US of A, акцент на развитии железнодорожной отрасли на поздних этапах игры; тягачи с капотом и без капота соответственно — это само собой.

Йодль

Кроме долгосрочных тенденций, есть и краткосрочные — временный рост тарифов ввиду повышения спроса на какой-либо из десятков товаров, экономические спады, во время которых делаются заботливые предупреждения о нецелесообразности крупных инвестиций.
Есть разгружающее игрока рисование мостов и тоннелей. В общем — все шарики и ролики согласованно зацепляются; полное, казалось бы, благолепие и отрада для поклонников жанра. Однако последние, как Г. Гумберт, живут раннеподростковыми воспоминаниями и в Transport Giant видят милые им черты Transport Tycoon, их «душеньки». Справедливости ради нужно сказать, что они (мы) во многом правы: TG и TT связывают отношения копии и оригинала. Робкая новизна (возможность разнообразно «апгрейдить» транспортные терминалы) не заменяет фанатам некоторых отсутствующих тонких аспектов игрового улета, вроде kamikaze trains. Признавая добротность Transport Giant, гурманы хлопают игру по плечу, говорят дежурные комплименты и отворачиваются, чтобы не пропустить второго пришествия Господа Криса (Сойера). Потому что они уже все это видели в TT, а вот в Locomotion будут уклон поверхности и куча новых идей (по слухам), о которых можно строить самые невероятные предположения.



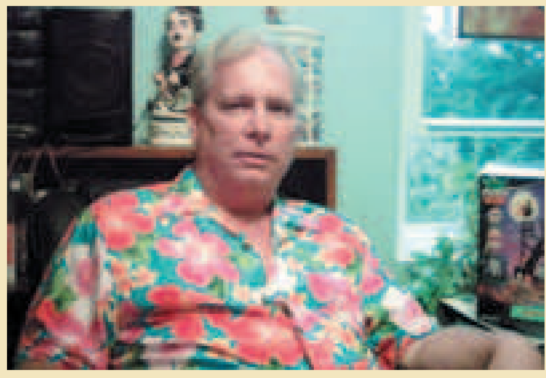
И гужевой транспорт может создавать полноценные пробки.

Тоже транспортная сеть. Хоть и невелика, но приносит прибыль.

Та же самая похожесть на классику предопределяет непростые отношения Transport Giant со свежими игроками, многие из которых ведут себя нечестно: измываются над внешним видом игры (в частности, над птицами, намертво склеенными в косяки), над Kraftwerk-country и Kraftwerk-reggae. Неправда это: внешний вид очень даже пристоен, а музыкальное сопровождение тоже вполне, да и вообще в этом жанре суть не в них. Даже местный английский язык вряд ли можно назвать портящим игру: понимаешь, описки («comapny» вместо «company», культовые грузовозы Mack называются Meck) и использование вместо общеупотребительных слов — добытых из немецко-английского словаря (нефтяная вышка производит не oil, но petroleum).
Несколько более справедливы нападки на управление: неосторожный правый мышеклик изничтожает уже спроектированную железнодорожную ветку (кстати, бригада строителей (feat. Bronski Beat) прокладывает дороги в том порядке, в каком они были нарисованы, — по участкам), а вращение зданий spacebar'ом — это, наверное, какой-то эзотерический секрет. Дело в том, что и управление, и отсутствие подсказок с внятным tutorial'ом — это все из прошлого. По сути, обучению игре посвящены обе кампании: американская знакомит по отдельности со свойствами каждой категории транспорта, европейская закрепляет навыки в усложненных условиях. Игрок на практике учится помогать себе сам, и это даже полезно в наше безответственное время.
Проблема только в том, что, когда усилия по освоению Transport Giant начнут окупаться и «бесконечная игра» начнет приносить отложенное удовольствие, накатит Locomotion. И выбор, скорее всего, будет очевидным, как между салями и колбасным фаршем. Пусть даже фарша очень много — в конце сентября выйдет аддон к TG под названием Down Under, с участием влекомых тягачами дорожных поездов а-ля Mad Max и австралийского, как Костя Цзю, Ан-72. И кенгуру.

Рэнди Слугански (Randy Sluganski)

Just Adventure
(www.justadventure.com)



В этом номере Game.EXE исполняет свою давнюю мечту — общается с заморским коллегой, чьи тексты цитировал с незапамятных времен, чьими работами всегда восхищался... Рэнди СЛУГАНСКИ! Американец, живет в Питсбурге, подробностями своей биографии не разбрасывается. Поэтому, думаем, легко объясним шок, который испытал наш журнал, узнав о болезни Рэнди и перенесенной им операции.

По образу и подобию

Рэнди сделал для популяризации (и создания!) квестов в США больше, чем любой другой человек, в жизни не разработавший ни одного квеста. К нему идут на поклон потускневшие звезды индустрии в надежде найти нового издателя. И находят! Но Just Adventure, сайт мистера Слугански, — это нечто гораздо большее, чем Клуб одиноких девелоперских сердец. Just Adventure — это всегда хищные, свежие тексты, колоритный обзор происшествий за месяц, зрящие в сердце индустрии статьи (колонки, лекции, рецензии); на форуме формируется общественное мнение, способное прикончить или вознести новый квест...

Профессионал

Рэнди интересовал нас в двух ипостасях. Во-первых, как эксперт. Мало кто так хорошо знает прошлое, настоящее и, главное, будущее индустрии, как он. Во-вторых, как коллега, как мастер пера и руководитель творческого зоопарка пестрых личностей. Итак, без дальнейших отлагательств...

Game.EXE: Здравствуйте, Рэнди! Расскажите нам о себе. Каково это — быть главным редактором (и владельцем) сайта, который цитируют на коробках, рекламных страничках газет и журналов? Just Adventure — единственный известный нам сайт, практикующий публикацию подробных и обширных биографий большинства своих сотрудников, но где же жизнеописание главного редактора? Кто вы по профессии? Каких писателей любите? Кого из кинорежиссеров предпочитаете? За кого, наконец, будете голосовать на предстоящих президентских выборах?

Рэнди СЛУГАНСКИ: Здравствуй, здравствуй, далекий, но заочно давно знакомый Game.EXE! Что-то в квестах манило меня с ранних лет. Время от времени я увлекался шутерами или РПГ, но снова и снова зов адвенчур вел меня обратно. Я сменил множество профессий, никак не связанных с квестами и вообще КИ, но каким-то образом всегда оставался человеком игровой индустрии... Однажды, почти незаметно для себя, я стал писать для первого в мире периодического издания, посвященного квестам и ролевым играм, — Questbusters. Его мотором был Шэй Адамс (Shay Adams), впоследствии ставший настоящей легендой индустрии. Многие игроки старой школы до сих пор тепло о нем отзываются. Также я сочинял прохождения, которые появились в серии книжек The Quest for Clues. Затем основал собственное дело, довольно прибыльное, — поставлял для проката в видеомагазины картриджи «Сеги» и «Нинтендо».

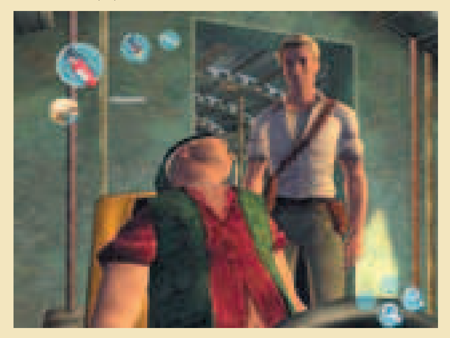


Рэнди Слугански. Коллега, единомышленник, умница.

Году в девяносто седьмом, снова играя только в адвенчуры, я встретил Крэйга Уайта (Craig White), который работал над сайтом, посвященным классическим квестам «Сьерры». Назывался сайт Just Adventure (JA). Когда Крэйг решил, что не хочет больше заниматься играми, права на сайт выкупил я. Последующие шесть лет были для нас очень удачными: JA стал крупнейшим Интернет-ресурсом о квестах (более полумиллиона посетителей в месяц), цитаты из наших рецензий красуются на обложках тридцати двух с половиной игр, о нас писали USA Today и The New York Times, крупнейшие радиостанции по нескольку раз в год приглашали нас на свои передачи. Just Adventure читают в более чем пятидесяти странах, у меня брали интервью журналы из Великобритании и Чехии (так что вы не первые!). Мы — единственный игровой сайт, который был приглашен на экскурсию компанией «Крио», одной из моих любимейших девелоперских контор. На нашей совести множество полюбовных договоренностей между издателями и квесторазработчиками в Северной Америке. Организация таких контактов и последующих сделок и по сей день остается нашей главной задачей, если говорить о коммерческой составляющей работы JA.

Я стараюсь делать все, что в моих силах, дабы адвенчуры стали популярными. Кстати (строго между нами), отдельные компании в надежде удвоить раскупае-

мость своих квестов обращались к нам со вполне определенными предложениями... Очень хотелось бы, чтобы большие публикаторы, вроде Ubisoft и Vivendi, распрощались наконец-то со своими бездарными маркетологами и попробовали что-нибудь новенькое в славном деле распространения квестов. Говорят, что золотая пора квестов давно прошла... А мне кажется, что это не так. Да, раньше Sierra и LucasArts ежегодно выпускали первоклассные игры, но ведь и сегодня у нас есть Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), Чарльз Сесил (Charles Cecil), Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist). Активно действуют The Adventure Company, GotGame Entertainment, XS Games, та же Ubisoft, Tri-Synergy, Digital Jesters. Будущее вполне себе прелестно, коллеги!
Что касается литературы, то моим любимым автором является Клайв Баркер, но я также обожаю Дугласа Адамса, Эдгара По и Федора Михайловича Достоевского.

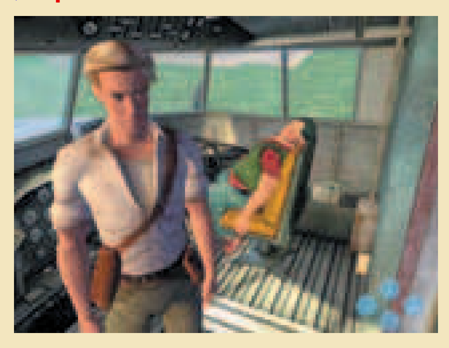


▶Broken Sword 3 получил на JA очень высокий балл и был отрецензирован несколько раз подряд... Тем не менее по прошествии времени Рэнди к нему охладел.

Смотрю я в основном фильмы ужасов – сейчас весьма увлечен современным японским хоррором; но также люблю Чарли Чаплина (собрал все его картины), Стэнли Кубрика («Космическая одиссея» и «Заводной апельсин» – из самых-самых) и Эда Вуда (очрекомендую «План 9 из открытого космоса»).
Насчет выборов... благоразумно промолчу. Не хочу, чтобы ваши читатели считали мои политические взгляды политическими взглядами Just Adventure.
.EXE: А какая игра пробудила к жизни Рэнди Слугански, квестового гуру? Назовете ли вы себя человеком Гилберта (Ron Gilbert), человеком Вильямс (Roberta Williams) или человеком Лоуи (Al Lowe)? Человеком Sierra или человеком Lucasfilm Games?
P.C.: Мою жизнь бесповоротно изменили текстовые адвенчуры Infocom. Сначала Zork, потом – Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Тогда не было печатных прохождений и электронных солюшенов. Если ты на чем-то застревал, то застревал надолго. Помню, я названивал девелоперам в Бостон и выпытывал подсказки у Дугласа Адамса...
Помимо адвенчур я увлеченно играл в 7 Cities of Gold, Wasteland и почти во все



▶Чарльз Сесил.



▶По словам Рэнди, в BS3 было «с трудом усваиваемое управление»! Подумать только! ▶Не думаем, что новая обложка и новая цена выведут Broken Sword 3 на вершину

РПГ компании SSI (Questron, Phantasie и др.). Сейчас на них жалко смотреть, но тогда... Графики как таковой еще не существовало, разработчики всей грудью налегали на богатые сюжеты со сложными персонажами, поэтому воспоминания об этих играх у меня яркие, точно цветные сны. Если уж на то пошло, я человек «Сьерры». Ее серии – в первую очередь, конечно, King's Quest и Gabriel Knight – скроены как раз по моему вкусу. Разумеется, LucasArts тоже делала качественные квесты, но мне никогда не был близок юмор Monkey Island и Day of the Tentacle.
.EXE: Что для вас E3, Electronic Entertainment Expo? Для нас это все еще событие (впрочем, тускнеющее из года в год), а вот для американца?..
P.C.: Охарактеризовать E3 очень сложно. Это самые странные, самые шумные три дня в году. В году и, вероятно, в мире. С одной стороны, представив себя обычным посетителем, можно неплохо развлечься; с другой – весь этот официоз и помпезность, все эти толпы... Это здорово напрягает. E3 я ценю за возможность встретиться с людьми, которые действительно делают игры. Если представители пресс-служб и прочие паблишеры стараются побыстрее, с лачком и полировочкой расписать новый продукт и с чистой совестью отправиться отдыхать, то разработчиков по-настоящему волнуют те отзывы в прессе, которые они получат после выставки. Да и где еще девелоперу выпадет шанс пообщаться с настоящими, живыми людьми? Лично мне довелось познакомиться на E3 с такими замечательными персонажами, как Чарльз Сесил (серия Broken Sword, помните?), Юбер Шардо (серия



мировых продаж. Но, с другой стороны, каждый лишний доллар идет в копилку Beneath a Steel Sky 2 и других суперпроектов лондонской Revolution...

Alone in the Dark), Джейн Дженсен (Gabriel Knight!), Рэнд Миллер (MYST!) и многими другими. И, конечно, вечеринки. Ежевечерние загульные пати для «своих». Правда, я не люблю эти сборища, ибо не пью и т.п.

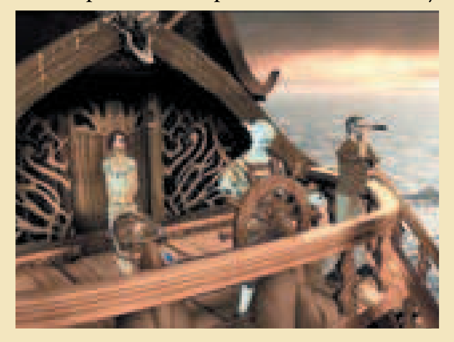
Дженсен и не только

.EXE: Насколько нам известно, у Just Adventure и Джейн Дженсен очень теплые отношения. Мы сами неоднократно брали интервью у госпожи Дженсен, и она внушает нам сплошное искреннее восхищение. Не могли бы вы рассказать немного о романе Дженсен и JA? Вы были первыми, кто написал о Gray Matter (или это все-таки называется

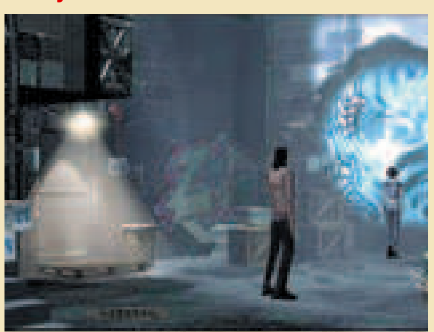
Project Jane J?), а недавно пролили свет на новые увлечения Джейн, на пазл-игры Inspector Parker и Booby Trap... Как вы относитесь к нынешнему ремеслу Джейн – по сути, shareware-играм? Как вы думаете, увидим ли мы когда-нибудь Gray Matter? И если да, то в каком виде?
P.C.: Джейн – прекрасный человек! Она страшно увлекается каждым своим проектом, и ее увлечением просто нельзя не заразиться...
Джейн ценит Just Adventure за то, что наш сайт делает для квестовых разработчиков. Вот почему мы первыми узнали о существовании Gray Matter и написали об этом проекте. Джейн дала мне почитать законченный сценарий игры, и, должен вам сказать, это нечто потрясающее. Я уверен, что Gray Matter все-таки увидит свет, хотя предсказать, когда это произойдет, пока не берусь...
Поведаю вам Страшную Тайну (надеюсь, Джейн на меня не обидится): существовала короткая демо-версия Gabriel Knight 4. И я в нее играл. Но «Сьерру» проект не заинтересовал, и работы потихонечку свернули. Джейн – очень умный и талантливый человек, она извлекла уроки из этого фиаско, сформировала собственную компанию Oberon, что, в свою очередь, привело к созданию Gray Matter и Inspector Parker. Думаю, когда-нибудь онлайновые игрушки Джейн станут такой же классикой, как и ее квесты.
.EXE: Квесты получили серию оплеух – вспомним несбывшиеся Full Throttle! 2, Uru Online, Sam & Max 2, тот же Gray Matter... Как по-вашему, какие из этих ударов были заслуженными (не те команды, не тот подход, не та аудитория...), а какие – результат чистой перестраховки со стороны LucasArts и Dreamcatcher? Давно твердят, что адвенчуры мертвы... Но может ли произойти такое, что адвенчуры ДЕЙСТВИТЕЛЬНО перестанут выходить? Даже низкобюджетные? Даже под эгидой Dreamcatcher? Что тогда станет с Just Adventure?
P.C.: Не думаю, что настанет день, когда квесты перестанут выходить. Множество независимых девелоперов продолжает выпускать адвенчуры. И это вполне приличные игры! Что касается LucasArts, то это отдельная история. В этой компании упорно не понимают, на кого рассчитаны адвенчуры, – или делают вид, что не понимают. Гораздо проще и выгоднее выдать на-гора новые «Звездные войны», которые, как всем известно, тут же будут раскуплены субъектами мужского пола 15-30 лет от роду. Но это, увы, касается не только LucasArts, многие издатели жалеют денег на нормальную рекламу. Они считают, что пары полос в консольном (!) журнале или пары роликов на MTV (!!) достаточно для того, чтобы обеспечить успех. К сожалению (а может, и к счастью), игроки в адвенчуры не пролистывают такие издания и не смотрят такое ТВ.
На нашем форуме встречаются квестеры всех возрастов, из всех стран мира. Среди них – книжные черви, любители кроссвордов, иных головоломок... Ну какой маркетинг может апеллировать к столь обширной аудитории? Причем соотношение мужчин и женщин там примерно равное. Из всех издателей только Dreamcatcher пытался дотянуться до любителей квестов без разделения по национальному, возрастному или половому признаку, и поэтому большинство их игр разошлось приличным тиражом. Uru Live, Full Throttle! 2 и Sam & Max 2 отменили потому, что их издатели понятия не имели, как и для кого эти игры пропагандировать.
Но это и к лучшему! После закрытия Sam & Max 2 многие бывшие сотрудники LucasArts основали собственные компании и нынче вовсю разрабатывают новые адвенчуры. Потеряв один квест, мы получили минимум три новых. Кстати, позвольте предсказание... В 2005 году мы вновь услышим о Sam & Max 2!
.EXE: Насколько мы помним, ваш сайт весьма лояльно отнесся к Broken Sword 3: The Sleeping Dragon. Не говоря об этой игре ничего, ни плохого, ни хорошего, как вы считаете, чем объясняются невысокие продажи BS3?
P.C.: Ох... Наверное, с похвалами Broken Sword 3 мы несколько переборщили. Но, с другой стороны, сколько рецензентов ругали головоломки с ящиками, не обращая внимания на превосходный сценарий и диалоги! Все с удовольствием рассуждают о том, какой в игре геймплей и удобное ли в ней управление. А вот хорошую литературную основу и ярких запоминающихся персонажей встречают гробовым молчанием. Но, конечно, управление (даром что контекстно-зависимое!) в игре оказалось не самое удачное, и, опять же, маркетинг был просто



Бенуа Сокаль.



The Longest Journey — любимая игра, а Эйприл — любимая героиня Рэнди Слугански. Мы же всегда предпочитали «Сибирь»...



Фантастическое качество письма The Longest Journey, наверное, и привлекает человека с высшим филологическим образованием.



The Longest Journey заставляет нас с Рэнди лишний раз задуматься: а когда в США была разработана последняя адвенчура?



Джейн Дженсен.

безобразный. Публикатор пошел на крайние меры — переиздал игру в новой красивой коробке по более низкой цене, поэтому окончательная «касса» еще не подсчитана. Не забывайте, кстати, что Чарльз Сесил из Revolution беззаветно предан жанру квестов и в настоящий момент усиленно работает над Beneath a Steel Sky 2.

Как сделать детектив

.EXE: Как вы относитесь к детективной адвенчуре? Эта разновидность квестов не требует революционных технологий или даже просто хорошей графики, здесь не нужны особые ухищрения в геймплее. Сравнительный успех даже таких более чем скромных релизов, как Post Mortem и Jack The Ripper, доказывает, как нам кажется, что главное в подобных квестах — стальная сюжетная пружина... А вот еще были слухи об адвенчурных адаптациях Агаты Кристи. Как вы считаете, может быть, будущее за квестовыми детективными сериалами?

P.C.: Считаю, что новое поколение компьютерных детективов, к примеру, CSI или Law & Order, поддерживает квесты на плаву. Многим представителям квестового сообщества такая мысль внушает безусловное отвращение, но факт остается фактом. Каждая из этих игр разошлась тиражом более двухсот тысяч копий и каждая из них, как ни крути, была по жанру квестом. Наш сайт первым обнародовал тот факт, что Ли Шелдон (Lee Sheldon) будет писать все игры по Агате Кристи (знакомый нашим читателям со стажем г-н Шелдон — автор не только ряда квестов, но и культовых ТВ-сериалов «Ангелы Чарли», «Широко шагая», ST: The Next Generation, в которых работал сценаристом. — **.EXE**). Скоро объявим название первой игры. Эта серия вызывает повышенный интерес в индустрии. Если все сделают как надо, бабушка Агата будет раскупаться ничуть не хуже CSI и Law & Order. Детективные игры, совсем как детективы книжные, будут продаваться спустя много лет после релиза, потому что, как вы верно заметили, графика там не играет большой роли, а хороший сюжет не стареет.

.EXE: Как вы относитесь к давно минувшей эре многодисковых адвенчур и живого видео? Как вы думаете, возможно ли воскрешение такого рода продукции в формате DVD? И, попутно (коль прозвучала аббревиатура DVD), можно ли надеяться на появление «специальных изданий» и «режиссерских версий» старых квестов?

P.C.: Я обожаю видеоквесты, но их эпоха, увы, и впрямь миновала. Что прискорбно. FMV-квесты опередили свое время: идеи были великолепные, но компьютеры тогда еще не умели справляться с обработкой видео, от чего страдал не только геймплей, но и картинка. На современных технологиях можно сделать потрясающую FMV-адвенчуру, но издатели, памятуя о вялых продажах старых видеоквестов, на это никогда не согласятся... Хотя MYST IV выйдет только на DVD — и в нем, кажется, должны быть часы полноэкранного видео. Кто знает, может быть, в будущем возрождение видеоквестов все же случится...

Что касается «режиссерских версий» старых FMV-игр, то этого не случится НИКОГДА. Большая часть отснятого, но не вошедшего в видеоквесты материала утрачена навеки. Смиритесь!

.EXE: MYST... Самая гордая и непреклонная квестовая серия всех времен. Как вы думаете, провал затеи с Uru Online — к лучшему или к худшему? С одной стороны, идея многопользовательского квеста затягивала (хотя, как он должен выглядеть, не знали, похоже, даже сами разработчики). С другой — вышел Path of the Shell, и выйдет, несомненно, Uru: Complete Chronicles... Как, по-вашему, вся эта история скажется на MYST IV: Revelation?

P.C.: The Uru Chronicles и MYST IV — две большие разницы. Успехи и неудачи первой игры никак не могут сказаться на второй. Не устану повторять: провал Uru — результат неграмотного маркетинга. Аудитория для онлайновых квестов есть! Надо лишь уметь ее найти. И зачем делать экшен-вставки в самом патриархальном квесте планеты?! Они что, правда считали, что игроки в шутеры набросятся на MYST, точно

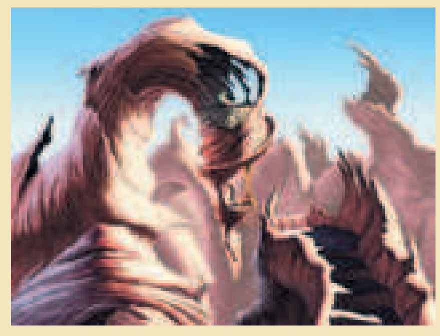
стая голодных шакалов? Надо продавать квесты квестерам. Тогда и продажи всех будут удовлетворять, и онлайновые миры закрывать не придется...

.EXE: А как вы относитесь к Тексу Мерфи? (Вы не представляете, как приятно задать хоть кому-нибудь такой вопрос, не опасаясь, что придется объяснять, кто такой Текс Мерфи...) Как вы думаете, увидим ли мы когда-нибудь обещанную серию из Trance, Chance и Polarity? Стоит ли ожидать возвращения Криса Джонса (Chris Jones) и Арона Коннерса (Aaron Conners), скажем, посредством серии флэш-игр?

P.C.: Я поддерживаю отношения и с Крисом, и с Ароном. У меня в душе до сих пор теплится надежда, что когда-нибудь, где-нибудь, как-нибудь Текс Мерфи проявит себя. Никаких подробностей, конечно, но кое-какие подвижки в этом плане есть. Это может оказаться игрой на flash, или онлайновой игрой, или даже онлайновым сериалом — пока слишком рано говорить. Но Арон пообещал, что, если проект будет официально запущен, читатели JA узнают об этом первыми.

.EXE: Да, flash! В последнее время появились некоторые очень достойные экземпляры (Crimson Room, Chasm, Samorost). Вам не кажется, что флэш-квесты — прямые наследники текстовых адвенчур?

P.C.: Да, конечно. Единственное отличие — флэш-игру можно закончить куда быстрее, нежели классическую текстовую адвенчуру. Но у сегодняшних игроков просто внимание не развито. Смотреть мультяшки они еще согласны. Читать что-то из вечера в вечер — увольте.



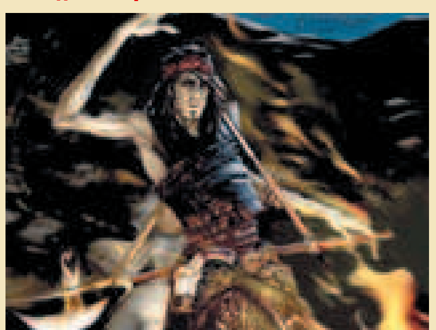
▶MYST почему-то упорно хватают с полок люди, «Миста» не любящие. Люди, любящие «Мист», сидят дома и любят его на расстоянии. А онлайновая адвенчура страдает.

.EXE: Одна из лучших игр последнего времени — The Westerner. Вас не удивляет появление европейских жемчужин из ниоткуда — Runaway, The Westerner, Runaway 2? Правда, американского релиза вам приходится ждать целую вечность...

P.C.: Многие североамериканские издатели (GotGame Entertainment, Tri-Synergy, The Adventure Company) усиленно публикуют европейские жемчужины в Штатах. Dreamcatcher будет издавать ваш возлюбленный Westerner; неплохой квестик Legacy: Dark Shadows тоже нашел публикатора. А уж какая драка идет за Runaway 2!



▶Рэнд Миллер.



▶Clive Barker's The Undying. Игра с трудным названием и судьбой. По мнению Рэнди, этот экшен почище иных квестов.

Одну из моих самых любимых игр сделали в Чехии. Однако разработчики Black Mirror не желают отвечать на мои объяснения в любви! Бессердечные... Не забудем и про польскую (насколько я понимаю, с русскими корнями) серию Schizm, и про Бенуа нашего Сокаля, и, конечно, про The Longest Journey. Я очень интересуюсь русскими квестами, но с источниками в ваших заснеженных полях у JA не очень.

Не будь Европы, квесты просто-напросто вымерли бы лет пять назад. В США за это время ничего путного так и не вышло.

Издателю никто не пишет

.EXE: Звездная болезнь и наша благословенная индустрия. Насколько легко добившиеся успеха и не связанные контрактом с издателем «звездные» разработчики идут с вами на контакт? Поясним, с чем связан вопрос: не так давно, после выхода Prince of Persia: The Sands of Time, мы решили пообщаться с Джорданом Мехнером (Jordan Mechner) — кстати, для вот этой самой рубрики «Те, кто». И что вы думаете, с нас запросили деньги, деньги за скорое и полноценное интервью. И это при том, что мы неоднократно интервьюировали г-на Мехнера и он нас очень хорошо знает, аккурат с момента выхода The Last Express.

P.C.: По счастью, с разработчиками адвенчур у нас не возникало особых проблем. Нет, кое-какие неполадки случались, но... Те же чешские ребята не очень склонны идти на контакт, но это в основном из-за языкового барьера, а не потому, что возомнили о себе. Большинство профессионалов в области адвенчур прекрасно осознают, что сотрудничество с Just Adventure принесет им только пользу, и ничего, кроме пользы. Господи, да мы несколько раз брали интервью у создателей шутеров, например, у Макги (American McGee). Я уверен, что в игровой индустрии, как и в любой другой, есть люди, чье самолюбие упивается постоянными упоминаниями в прессе (нет, я не хочу ничего говорить о Джоне Кармаке или Питере Молинье — наше издание специализируется на иных жанрах). Но вы не поверите, насколько приятно общаться с такими разработчиками, как Джонатан Боакс (Jonathan Boakes, автор Darkfall),



▶Несомненно, в Undying что-то есть. Выпустить шутер без мультиплейера — для этого требуется изрядное мужество. Вот бы его хватило и id Software! То-то бы «поклонники» забегали.



Роберта Вильямс.

Джефф Тоблер (Jeff Tobler, автор Riddle of the Sphinx) и Чарльз Сесил.
В контакте с разработчиками, как правило, проблем нет. А вот с издателями... с ними сложнее. Крупнейшие компании, вроде Vivendi или Ubisoft, до сих пор не поняли, насколько мощное влияние на целевую аудиторию оказывает JA. Нет, они предпочитают общаться с GameSpot или PC Gamer, которые в квестах, прямо скажем, мало что смыслят. «Но зато у них аудитория больше, охват шире...» Все так, только их читателям адвенчуры нужны как прошлогодний снег.
.EXE: Как, кстати, вы относитесь к The Last Express? Мы в свое время были от игры без ума! Жаль, что с тех пор никто ничего подобного не то что не сделал, даже повторить не пробовал...
P.C.: The Last Express, без сомнения, занимает свое почетное место в десятке лучших адвенчур в истории человечества. Но. Как артхаусное кино никогда не собирает большую «кассу» и не идет широким экраном, так и Last Express оказался слишком непохож на «обычные» игры. Это весьма печально, и многие компании боятся выпускать слишком оригинальные работы, предпочитая плодить сиквелы и клоны. С другой стороны, может, это и к лучшему, что Last Express рухнул в финансовую пропасть – кто знает, не пришлось бы нам сегодня рецензировать какой-нибудь The Last Express VII?
.EXE: Другая сторона проблемы: насколько успешно вам удается работать с издателями, жестко взявшими PR-обслуживание разработчиков в свои руки? Часто ли случаются (в случае интервью по электронной почте) отписки, скомпилированные из пресс-релизов безвестным клерком? Впрочем, вы занимаетесь только адвенчурами, коих выходит не так много, поэтому их разработчики, наверное, ценят каждый контакт с прессой. В нашем же – многожанровом – случае бывает порой такое... Только не подумайте, что мы проглатываем крючки с халтурными интервью с удовольствием и печатаем все без разбору! Однажды мы, получив ОТПИСКУ ИЗ ОТПИСОК, решили – в отместку – поручить перевод материала... программе, банальному софтверному переводчику. А потом опубликовали получившийся ужас... который был в любом случае веселее и небанальнее оригинальных «ответов». И читателям страшно понравилось!
P.C.: Любопытно! По-моему, за все время существования JA нам лишь однажды пришлось использовать интервью, одобренное и заверенное издателем. Обычно мы получаем подробные и развернутые ответы от разработчиков, а затем паблишер пишет нам и умоляет удалить либо изменить тот или иной пассаж. И знаете, я не всегда выполняю их пожелания! Честность важнее политкорректности. Однажды вообще получилось очень смешно: издатель написал мне письмо с предложением опубликовать заранее составленное интервью с разработчиком. Я ответил в том духе, что хотелось бы посмотреть на это интервью, прежде чем принимать решение. Тогда он прислал мне текст, и что же вы думаете? Это было интервью, опубликованное на нашем сайте четырьмя месяцами ранее! Они бездумно скопировали его и стали рассылать игровым изданиям. Конечно, я отказался... но не сказал, почему! Пусть помучаются.
.EXE: Насколько вообще возможны откровенность, глубина и обстоятельность в разговоре с Вечно Занятым Девелопером, который только и делает, что срывает издательские сроки, а кроме того связан по рукам и ногам пунктом «Неразглашение»? К чему вы в первую очередь стремитесь, общаясь с разработчиками? Вытянуть максимум эксклюзива о проекте? Написать об игре первым? Представить собеседника личностью?..
P.C.: Конечно, для меня важнее личность. Эксклюзивные материалы – это, конечно, хорошо, но гораздо интереснее знать, что там у человека внутри. Недавно мы прекратили публиковать подобные тексты, но я клятвенно обещаю, что мы вернемся к ним. Скоро. Ну, может быть, не так скоро, но вернемся.

.EXE: Как складываются ваши отношения с разработчиками (издателями) после разгромных рецензий? Прислушиваются ли к вам (шире — американским журналистам)? Насколько причастным к игровой индустрии вы себя ощущаете?

P.C.: Большинство издателей и разработчиков понимают, что в разгромной рецензии нет ничего личного. Особенно издатели понимают... Бывали случаи, когда разработчик (или даже группа разработчиков) смертельно обижался на рецензию и отказывался с нами разговаривать. Один сценарист, мой хороший друг, так и поступил, после того как я подверг ковровой бомбардировке его игру на JA... Впрочем, с тех пор он адвенчур не писал, что, полагаю, говорит в мою пользу.

Некоторые разработчики, напротив, писали нам и благодарили за то, что мы честно указали на проблемы в их игре, которые ни на одном другом сайте не были рассмотрены. Мое самое любимое сообщение пришло от авторов Clive Barker's The Undying. Они писали, что моя рецензия единственная на планете раскрыла сущность их творения. Журналы и сайты критиковали игру за то, что в ней не было многопользовательского режима! Я же, как всякий нормальный квестер, рассуждал о головоломках и персонажах The Undying.

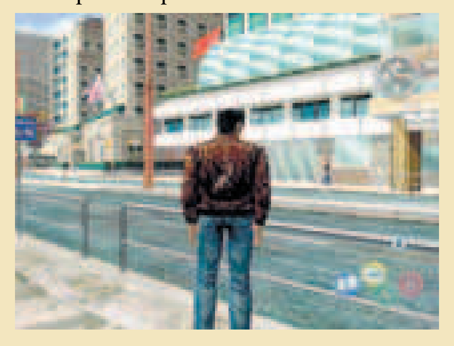
.EXE: Видите ли вы среди нынешних квестостроителей (столь немногочисленных и столь удрученных скудностью игровых бюджетов) личностей, хоть в чем-то приближающихся к Дженсен, Вильямс, Лоуи, Гилберту? Кто вам нравится из молодых европейских команд? А может, есть и американские?

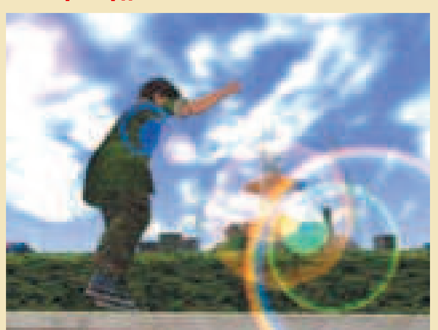
P.C.: Многие европейские девелоперы не менее талантливы, чем старые команды Sierra и LucasArts. Например, Джонатан Боакс. Darkfall — маленький, но очень страшный квест. Чешская контора Unknown Identity сделала Black Mirror, и ее следующая игра под названием Nibiru: Messenger of the Gods смотрится ничуть не хуже. Да, еще следите за Nucleosys, новой командой из Аргентины, — ребята разрабатывают квест Scratches, и, судя по всему, это будет нечто феноменальное... Лично я за будущее адвенчуры более чем спокоен.

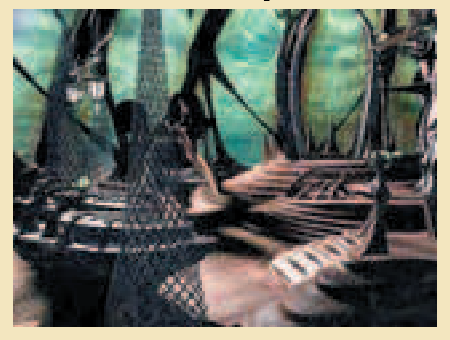


▶Юбер Шардо.

А из мастеров постарше... Бенуа Сокаль. Обе «Сибири» — первоклассные работы, и, думаю, вы слышали о White Bird Productions и Lost Paradise... Какой там арт! Есть еще Рагнар Торнквист, создатель Эйприл Райан и The Longest Journey — лучшей адвенчуры на планете Земля. Что касается США, то тут есть бывшие работники LucasArts, открывшие собственные конторы. Скажем, Vampyre Story от компании Autumn Moon выглядит получше многих классических квестов LucasArts.







▶Shenmue. По версии Рэнди — лучшая консольная адвенчура, о которой вы никогда не слышали. И то правда.
▶К слову, разработчики Shenmue на днях объявили о прекращении серии. Причина? «Труднокупаемость» запланированных шестнадцати (!!!) частей игры (пока с грехом пополам было сделано две). На меньшее Ю Сузуки и компания не согласны. А как вам такой маркетинг, Рэнди?
▶Schizm. Европа наступает! Не совсем играбельно, зато глубокомысленно.

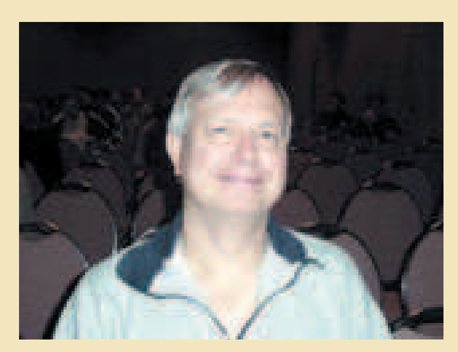
Бит и бумага

.EXE: Есть ли у вас любимая ТЕМА? О каких играх вы любите писать больше всего (понятно, что о хороших, но ведь и хорошие квесты бывают по, условно говоря, фэнтезийно-искрометному Терри Пратчету, а бывают и по навязшему в зубах школьному Древнему Египту)?

P.C.: Я предпочитаю квесты ужасов — The Black Mirror, I Have No Mouth & I Must Scream... Если посмотрите рецензии на JA, то убедитесь, что большинство хоррор-игр освещено лично мной. Наверное, нет такой игры ужасов, которая прошла бы мимо меня... Гм, да я даже в DOOM 3 играю!

.EXE: Нам трудно отсюда, из России, судить о западных журналистских реалиях, к примеру, о том, насколько велика разница (и есть ли она вообще) между сетевой прессой и печатными изданиями. Речь о профессионализме сотрудников, традициях, аудитории, свободе творчества, зарплатах, наконец. Итак — есть ли эта разница? Дело в том, что у нас интерес к WWW-ресурсам (к игровым, конечно) стремится к нулю, аудитории несопоставимы, и причина только в одном: в вопиющем непрофессионализме сетевых авторов (разумеется, исключения есть, но это именно исключения: в Рунете, к примеру, существует только одно сетевое (читай: достойное) игровое издание — AG.ru). Мальчики без царя в голове, ничего не читающие, ничего не знающие, говорящие на жаргоне и только играющие, играющие, играющие...

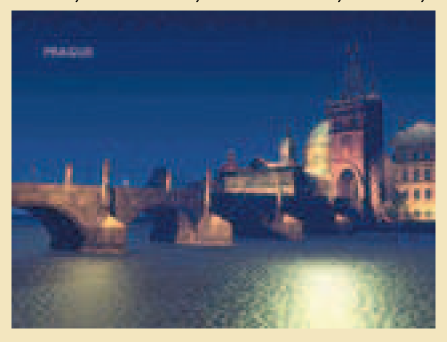
P.C.: На большинство сетевых изданий только недавно начали обращать внимание. Как вы верно заметили, многие

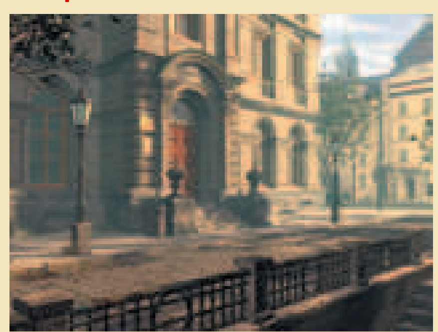


▶Ли Шелдон.

игровые сайты населены «рецензентами», которые знают кое-что о том, как надо играть, но ничего о том, как надо писать. И это беда.
Что касается зарплат, то очень немногие сетевые авторы получают столько же, сколько корреспонденты газет и журналов. Но сетевые ресурсы, по моим наблюдениям, набирают все большую популярность, и в скором времени ситуация вполне способна измениться.
.EXE: Что вы думаете о современной западной игровой прессе (бумажной)? Удовлетворяет ли она вас? На кого она рассчитана? Меняются ли с годами игровые журналы? насколько серьезно? Могли бы вы дать характеристики PC Gamer (США), Computer Gaming World, PC Gamer (Великобритания) (некоторые из них известны в России по дико переведенным, кошмарно редактируемым лицензионным версиям)? Разумеется, нас интересует ваша оценка как журналиста.
P.C.: Я думаю, что большинство журналов в США, ориентированных на ПК-игры, ничего не понимает в адвенчурах. Для этих изданий пишут игроки, балдеющие от насилия и всяческого экшена; мальчики, которые по натуре своей не могут увидеть ничего хорошего в медленных играх. Играх, в которых надо думать...
Адвенчуры не нуждаются в сверхсовременных технологиях. Им нужен только хороший сюжет, сильные персонажи и интересные головоломки (не обязательно в такой последовательности). Проблема в том, что квесты не продаются так хорошо, как экшены или стратегии, и поэтому в журналах крайне редко размещают рекламу квестов. А рядом — двенадцать бесстыдных разворотов с рекламой DOOM 3. Угадайте-ка, какая игра будет освещена более благосклонно, профессионально, адекватно?
А когда редакторов этих журналов спрашивают, почему они не пишут об адвенчурах, они делают серьезные лица и отвечают, мол, в этом жанре все равно ничего хорошего не делается... Или: «да никто не хочет о них читать, ребята!». Конечно, никто не хочет о них читать — после того как ваш журнал опубликовал двенадцать разгромных полуполосных (!!) текстиков подряд! Работники этих журналов — молодые белые парни, те самые «мальчики», которые ни в коем разе не символизируют собой мировое игровое сообщество.
Но нет худа без добра. Если бы игровые журналы писали о квестах наряду со всеми прочими жанрами, в Just Adventure не было бы никакого смысла.
Что касается журналов за пределами США, я не так часто их читаю... Но многие читатели JA уверяют, что в Европе квесты получают весьма позитивные отклики в прессе. Вообще мне кажется, что печатные издания разлагаются. Количество размещаемой рекламы неуклонно падает, число полос сокращается... Теперь рядом с играми красуются рецензии на кино и DVD! Это — специализированные журналы?
И, конечно, сотрудники печатных органов до сих пор относятся к работникам сетевых изданий с изрядной дозой снобизма. Да, на многих сайтах пишут плохо... зато многие журналы (вы их, впрочем, упомянули) являются всего-навсего рекламными придатками крупных игровых издателей!
Мне нет дела, что какой-нибудь Настоящий Редактор думает о Just Adventure. Мы сделали для квестов больше, чем все американские бумажные издания, вместе взятые.
.EXE: Рэнди, вы знакомы с теми, кто пишет бесконечные Strategy Guides, сопровождающие релиз любой маломальски приличной игры? Кто эти люди? (Мы знаем, сколь тяжел этот труд, так как года три назад выпускали русское издание гайда к Diablo II.) Хорошо ли этот труд вознаграждается?
P.C.: Под псевдонимом я написал 23 опубликованных квестовых прохождения, так что кое-что понимаю в этом ремесле... Это большая, соленая работа. Я проходил каждую игру по семь-восемь раз, заучивал наизусть каждую деталь. Плата же зависит от издателя. Большие компании платят пять-семь тысяч долларов за гайд, маленькие — где-то по тысяче. Звучит

солидно? Ребята, вы не представляете, какая это морока. То есть вы-то, конечно, представляете...
.EXE: Каково отношение ВЗРОСЛОЙ (то есть не играющей в КИ) западной публики к игровым изданиям и индустрии в целом? Вписалась ли уже игровая пресса в ряд традиционных специализированных изданий — журналов о кино, музыке, литературе, театре? (У нас, увы, пока нет — просто потому, что а) игровая пресса появилась лишь в середине 90-х гг. и б) подавляющее большинство изданий культивирует журналистский непрофессионализм.)
P.C.: Взрослые, говорите? Сейчас в США в игры играет больше взрослых людей, чем когда-либо. Но в основной массе игры все равно ориентированы, увы, на детей. Когда «Тайм» пишет об играх и игроках, в каждой строчке чувствуется с трудом сдерживаемый сарказм. В чем-то это вина печатных и сетевых рецензентов, которые издеваются над любителями пазлов и поют осанну жестокому, безмозглому экшену.







Nibiru: Messenger of the Gods. Все попытки Рэнди разговорить авторов «Посла смерти» (The Black Mirror) потерпели неудачу, но дело здесь — уверены! — не в пресловутом «языковом барьере», а в легендарной загадочности славянской души. Читайте интервью с разработчиками Nibiru в следующем номере Game.EXE!

Когда-нибудь станет ясно, что не все игроки — подергивающиеся от избытка кофеина подростки и молодые белые профессионалы, у которых PlayStation 2 является чуть ли не единственным предметом мебели. Сверхзадача JA — убедить мир в том, что хорошая адвенчура ничем не уступает хорошей книге, хорошему кино или любому иному произведению искусства.

Болезнь

.EXE: У вас, конечно, не такой КОНВЕЙЕР, как у нас (бумажных ежемесячников), но ведь и вы человек, верно? Устаете ли вы от игр (кои, что греха таить, порою похожи одна на одну)? от профессии? от, простите, писанины? Посещают ли вас крамольные мысли вроде «мне уже столько лет, а я до сих пор занимаюсь этими несерьезными игрушками!»? Есть ли у вас средство от усталости такого рода, которая, безусловно, свойственна людям нашей профессии, слишком долго работающим на одном месте и пишущим на одну и ту же тему?
P.C.: Устаю ли я от игр? Да почти каждый день. Но всякий раз происходит какое-то событие, после которого мой интерес разгорается с новой силой.



Американ Макги.

Иногда это телефонный звонок от друга, знающего индустрию как «отче наш», иногда просто новость о разработке неординарной игры...
2002 год был для меня очень тяжелым. У меня обнаружили рак легких, и между химиотерапией и хирургией я с трудом находил силы, чтобы встать с постели. Если бы не моя жена, которая понимала, насколько важен для меня сайт, и устроила все так, чтобы я мог продолжать поддерживать JA на плаву, то не знаю, были бы сейчас на белом свете Just Adventure или, если уж на то пошло, Рэнди Слугански.
Мое здоровье все еще оставляет желать лучшего. Я потерял одно легкое и до сих пор дышу не без труда, но я сам себе начальник и сам себе задаю рабочие часы, что просто здорово. Слишком много людей в этом мире работает на кого-то еще, клянет злую судьбу, но не решается открыть собственное дело. Должен сказать, я чувствую себя сейчас куда более счастливым, чем в молодости, когда у меня были начальники. Конечно, работаю я допоздна, и ответственность куда больше, но главное — то, что я делаю что-то для себя, а не для кого-то еще.

О силе балла

.EXE: Знаете ли вы, что журнал, который вас интервьюирует, с нового года отказался от какой бы то ни было системы оценок игр, оставив только «Наш выбор» (разумеется, не знаете)? Наши резоны? Все просто: мы полагаем, что любая оценка — это костыль, который а) не нужен грамотному, самостоятельному читателю (игроку, профессионалу из индустрии), б) только отвлекает от восприятия текста, от рецензии как, простите, творческого текста. Как вы к этому относитесь? Вписывается ли это хоть сколько-нибудь в систему устоявшихся у вас (на Западе) журналистских ценностей?
P.C.: А мне нравится ставить оценки! Оценка редко влияет на мое мнение об игре или фильме, но мне интересен балл, который получила та или иная игра в том или ином издании. Мы создали Just Adventure по образу и подобию журнала Entertainment Weekly. Когда я открывал этот журнал, то первым делом смотрел на оценки. Я не понимаю людей, которые пишут «зачем ты поставил этой игре «A»? Терпеть не могу «Мисты», но в этот


Джонатан Боакс.

поиграл. Какая дрянь! Никогда больше не зайду на твой сайт. Всех благ». Если мы дали «А» игре типа «Миста», значит, это хорошая игра типа «Миста»! Если тебе не понравился «Мист», наша оценка — не для тебя.
Например, я отрицаю стратегии, и, если какая-то новая стратегическая игра получает «пять с плюсом» на всех сайтах, я все равно не буду в нее играть, поскольку мне не нравится сам жанр. Покупай игры согласно своим вкусам, а не согласно оценкам в журналах!
.EXE: Идеальная компьютерная игра по Рэнди Слугански?
P.C.: Квест от третьего лица, написанный настолько же хорошо, как The Longest Journey, но на хоррор-тему.
.EXE: Читаете ли вы в игровых журналах «железные» разделы?
P.C.: Нет. По-моему, они очень скучные. Было время, когда я сам с удовольствием собирал компьютер и регулярно обновлял «железо», но это все в далеком прошлом.
.EXE: Ваше отношение к «киберспорту»?
P.C.: Киберспорт пока не слишком популярен в Штатах (хотя когда-нибудь, без сомнения, будет). Все, что я знаю о киберспорте, я вычитал в Интернете, так что вряд ли могу судить о нем квалифицированно.
.EXE: Что вы думаете о телеканалах, демонстрирующих «киберспортивные» соревнования? И вообще — о проникновении видеоигр на телевидение?
P.C.: Если киберсоревнования в телевизоре столь же скучны, что и специализированные игровые каналы, которые есть в Штатах (например, G4), то вряд ли кто-нибудь высидит сие зрелище до конца.
.EXE: Не мертвы ли компьютерные игры как таковые? Тяжело ли вам далось решение о частичной переориентации Just Adventure на консоль PlayStation 2? К слову, как вы считаете, насколько это «грозит» бумажным изданиям, пишущим только о ПК-играх? (Нам кажется, что нынешний МЕРТВЫЙ ИЮЛЬ отвечает на этот вопрос со всей однозначностью: с нового года, говорит это чертов июль, вы будете писать о консольных играх как миленькие! А иначе и вовсе писать будет не о чем. Мы с недетским вниманием прислушиваемся к этому толстому июльскому намеку.)
P.C.: Да, ПК-игры, независимо от жанра, переживают сейчас трудные времена. И что-то непохоже, что в ближайшее время продажи увеличатся. Много, много кто прогорит после Рождества!.. Мы не против консольных игр в принципе. На консолях выходили отличные квесты — Shenmue, Ico, Fatal Frame 2. Вообще-то именно сейчас мы собираем новый текст под названием «Десять лучших консольных адвенчур, о которых вы никогда не слышали».
.EXE: Джон Кармак (John Carmak), Гейб Ньюэлл (Gabe Newell), Уоррен Спектор (Warren Spector)... Могут ли эти люди быть кумирами молодежи, подобно звездам спорта, шоу-бизнеса? И если «у вас» это свершившийся факт, какова в этом роль прессы?
P.C.: В прошлом нерукотворные монументы ставили литераторам — Диккенсу, Марку Твену... Теперь — разработчикам игр. Я не вижу в этом ничего дурного. Надо только помнить, что ничто человеческое им не чуждо. Во всяком случае не особенно чуждо.

.EXE: Возможны ли в наше время АВТОРСКИЕ КИ? Или АВТОР окончательно и бесповоротно умер в ту эпоху, когда КИ еще не были столь серьезным бизнесом?
P.C.: Я думаю, пример Джонатана Боакса доказывает, что игры можно разрабатывать в одиночку даже в наше время. Все больше и больше квестов производится очень маленькими авторскими группами. Думаю, это к лучшему.

Еще немного Рэнди

.EXE: Как вы работаете? Ваш типичный рабочий день? «Вдохновение» — вам знакомо это слово?
P.C.: Мой рабочий день складывается по-разному, в зависимости от времени года и уровня запарки. Иногда я неделями работаю по 10-14 часов в сутки. Отвечаю на почту, редактирую рецензии, дозваниваюсь до девелоперов и издателей, кружу по Интернету, сам пишу превью и рецензии... И всегда, куда бы ни заносила меня нелегкая, ищу новые

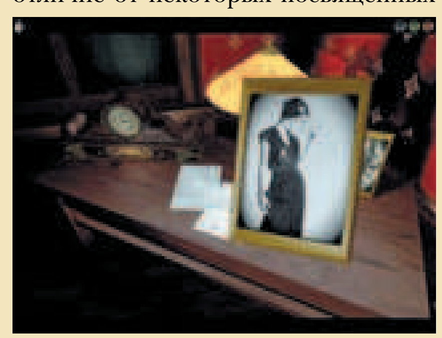
квесты или просто редкие игры. Идеи для текстов я черпаю из разговоров с другими игроками, мысли приходят ко мне в процессе чтения форума JA или во время посещения локального игрового магазина. При этом, должен заметить, я никогда не хожу на другие сайты, посвященные квестам, — не хочу попадать под чье бы то ни было влияние!

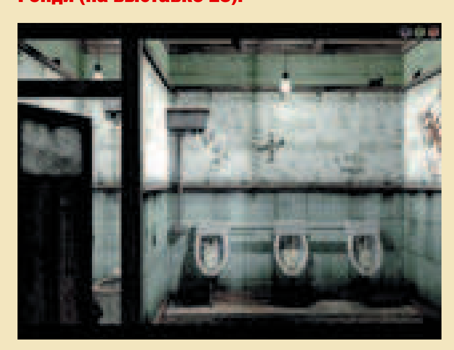
.EXE: Как вы относитесь к столь модному нынче явлению, как КИ по мотивам кинофильмов? Можете ли с ходу назвать хоть один приличный продукт такого свойства?

P.C.: Ну, что касается адвенчур, еще ни одной пристойной игры по мотивам кино сделано не было. Вот экшены выходят прекрасные: «Спайдермен», «Хроники Риддика»... Но было бы здорово увидеть кино про Габриэля Найта или Текса Мерфи!

.EXE: Каким вы представляете своего «среднего читателя»?

P.C.: В том-то и дело, что у Just Adventure нет среднего читателя. В отличие от некоторых посвященных





▶ **Dark Fall: The Journal. Интересно, насколько жестоким будет Ашот с продолжением одного из любимейших квестов Рэнди Слуганси?**



Непременно см. рецензионную тетрадку нынешнего .EXE.

консолям сайтов, привлекающих стаи подростков, мы стараемся завлечь к себе представителей всех социальных групп, рас и полов.

Когда я смотрю на статистику, то очень радуюсь — нас читают по всему миру, в России, Франции, Греции, Великобритании, Канаде. На форумах общаются граждане многих стран, в возрасте от тринадцати до шестидесяти лет. На других сайтах невозможно найти такого разброса в возрасте и социальном положении участников. В этом — наша сила. Слабая сторона квестовой общественности — она слишком пестрая. Мозги маркетологов не выдерживают нагрузки. Когда Electronic Arts создает, скажем, очередную игру на тему богомерзкого американского футбола, она прекрасно сознает, что покупать эту поделку будут подростки мужского пола, поэтому рекламироваться все это дело будет на MTV и в спортивных журналах. Издатели квестов не в состоянии нацелить свои продукты на какую-то определенную аудиторию, поэтому им надо изобретать какой-то свой подход к рекламе. Пока получается не очень хорошо.

.EXE: Почему так плохо продаются отдельные отменные игры? И шире: реклама всесильна?



▶ **Фернан Кастильо, автор The Westerner, и Рэнди (на выставке E3).**

P.C.: Да, маркетинг — бог продаж! Вот почему спортивные игры так хорошо продаются. Нет ничего проще рекламы спортивных игр. Ты твердо знаешь, что твоя аудитория на 90% состоит из мужчин, причем мужчин в возрасте от пятнадцати до двадцати пяти. А вот аудиторию квеста предсказать куда сложнее. Другие игры хорошо расходятся из-за связей с фильмами и ТВ-сериалами. К примеру, игры про Спайдермена или Икс-людей. В последнее время качество адаптаций несколько возросло, но был период, когда игры по фильмам были худшими образчиками программного кода всех времен и народов... и все равно великолепно продавались благодаря силе маркетинга и магии Имени.

.EXE: Выделяете ли вы как-то игры из неанглоязычных стран? Или наша индустрия окончательно интернациональна?

P.C.: Знаю, конечно же, миллион игр, разработанных в странах, где не говорят по-английски. Но еще о миллионе я никогда не слышал, и еще об одном миллионе наш сайт не стал писать, поскольку у наших игроков не было ни малейшего шанса достать эти игры. Мы рецензировали некоторые игры, так никогда и не переведенные на английский, — к примеру, Hollywood Monsters или The Prince and the Coward, но обычно стараемся этого не делать.

.EXE: Есть ли в журналистских вузах США «игровая» специализация?

P.C.: Да, в некоторых университетах читают курсы по разработке игр. Один из самых известных — совсем рядом со мной, в Питсбурге.

.EXE: Важно ли специальное образование для журналиста? (У нас, к слову, говорят так: нельзя научить писать. Можно дать основы профессии, но и только.)

P.C.: Само собой, роль образования в индустрии в последнее время повысилась — в университетах стали читать «игровое дело» и «игровое рецензирование». Что касается вашего покорного слуги, то у меня диплом по английской литературе, читаю я не что попало, но только в последние несколько лет начал выдавать более-менее качественные тексты.

.EXE: Огромное спасибо, Рэнди, за то, что посидели с нами! Крепкого вам здоровья!

Беседу вели
Маша Ариманова и Игорь Исупов.

игровое железо



Новый DOOM вышел на редкость чувствительным к системным нюансам (фамильная черта, если вспомнить Quake 3). Судя по всему, мы получили достойного преемника на посту игрового системного теста на ближайшие несколько лет.



Выборы в DOOM



Что бы там ни говорили на тему, оправдал ли третий DOOM надежды игровой общественности или жестоко обманул, наша тестовая лаборатория, вся, до последнего бойца, была брошена на проверку пригодности различного актуального железа к запуску нетленки. То, что движок этой игры будет использоваться еще долго и многими, — факт непреложный. Да и вообще — перед нами веха, товарищи. Вам не стыдно оставаться в стороне? *стр. 132*



ИБП и т.п.



Выбор источника бесперебойного питания в отрыве от параметров конкретной сети — занятие неблагодарное. Может быть, он вам и не нужен вовсе, если даже в грозу и ураган напряжение сохраняет невозмутимые 220 В. А возможно, придется взять источник со встроенным стабилизатором, если качество питания таково, что стандартный ИБП в ужасе переходит на батарейное питание всякий раз, когда за стеною включают утюг. *стр. 138*

Выборы в DOOM

Дмитрий Лаптев

Что бы там ни говорили на тему, оправдал ли третий DOOM надежды игровой общественности или жестоко обманул, наша тестовая лаборатория, вся, до последнего бойца, была брошена на проверку пригодности различного актуального железа к запуску нетленки. То, что движок этой игры будет использоваться еще долго и многими, — факт непреложный. Да и вообще — перед нами веха, товарищи. Вам не стыдно оставаться в стороне?

Разница есть

Непомерные требования к железу, предъявляемые новым ребенком id Software, были предметом едва ли не более пристального внимания, чем сама игра, во все время ее долгого инкубационного периода. Железный люд запускал «утекшую» альфа-версию и с огорчением убеждался в слабой пригодности всех доступных видеокарт, за исключением, быть может, самых мощных и бессовестно дорогих.

Что ж — никаких сюрпризов не обнаружилось и в релизе, игра вышла страшно охочей до мегабайтов и гигагерц. Так, запуск с Ultra High Quality-настройкой требует 1 Гбайт оперативной памяти, в противном случае неизбежен жестокий свопинг файлов с винчестера, а то и банальный «вылет» в самый интересный момент игры. Процессор с индексом менее 2000 единиц ограничивает уровень кадросекунд даже в сочетании со среднебюджетными видеокартами. А если в системе стоит относительно свежий ускоритель (уровня Radeon 9800Pro, GeForce FX 5900 и т.п.), для игры в рабочем разрешении 1024x768 на высоком (High) или среднем (Medium) уровне качества насущно полезен 2800-3000-й процессор. Причем не любой — разница между конкурирующими моделями прослеживается рельефно и высосанной из пальца ее никак не назовешь.

Новый DOOM вообще вышел на редкость чувствительным к системным нюансам (фамильная черта, если вспомнить Quake 3). Судя по всему, мы получили достойного преемника на посту игрового системного теста на ближайшие несколько лет. По результатам в этой игре можно наглядно проследить, насколько эффективно работает контроллер оперативной памяти, какова латентность процессорного кэша и, конечно же, насколько хорошо отрабатывает в сложных физико-математических вычислениях ядро самого процессора. Причем повторяемость результатов находится на высочайшем уровне, поэтому для получения корректной оценки бывает достаточно и одного прогона.



Не будем томить, идеальным полигоном для запуска DOOM 3 оказался... ну да — Athlon 64 (прошу отметить — прозорливо награжденный нами «Железным выбором» по итогам 2003 года). Правда, того полуторакратного преимущества, что наблюдается на рабочем разрешении в Far Cry, здесь не видно, отрыв от равного по рейтингу процессора из конкурирующей линейки достигает всего 20%. Но и эти цифры — не из области формальной логики, на глаз разница прослеживается четко, на «Атлоне» игра идет с меньшими «затыками», даже в сочетании со среднебюджетными картами. Словом, чипы от акционерного общества «Усовершенствованные Микро Устройства» продолжают удивлять, и нам осталось лишь посмотреть, что покажет Half-Life 2.

Чуть сложнее и еще интереснее обстоит дело с видеокартами, — мы уже вскользь касались технологий, положенных в основу движка. Кратко можно сказать, что построение теней с использованием «буфера шаблонов» должно обеспечить фору тем картам, что поддерживают эти самые буферы на аппаратном уровне. Как известно, таковой поддержкой отличаются старшие модели ускорителей компании nvidia, тогда как ATi в свои творения ничего подобного не закладывала. Впрочем, заранее предугадать расклад сил было сложно — сколько раз теория опровергалась практикой! Вспомните Splinter Cell, «заточенный» под Xbox GeForce'ы, который на равных исполнялся на картах ATi и nvidia после отключения фирменных технологий, нисколько не теряя в визуальном качестве.

Но на этот раз дружба не победила. Возможно, сказалась традиционно сильная реализация OpenGL в драйве-

ре от nvidia и широко практикующаяся перекомпиляция кода шейдера силами того же драйвера, поэтому оставить без оптимизации шейдеры, характерные для движка DOOM 3, было бы просто глупо. А вот благоприятные факторы, скорее всего, оказали совместное влияние. Итого, лучшими ускорителями для DOOM 3 оказались представители линейки GeForce 6800. А GeForce 6800 Ultra стала единственной картой, продемонстрировавшей в разрешении 1024x768 и на высоком уровне качества результат, превышающий 100 fps (на конфигурации с Athlon 64 3200+ и 1 Гбайт оперативной памяти). Лучший показатель сильнейшего конкурента — ATi X800XT — не добрался до 95 fps.

Тем не менее с восторгами в адрес ускорителей nvidia придется повременить. Мы не спорим, что производительность в DOOM — показатель важный, но пока это единственный пример, где карты из современной линейки nvidia лидируют со сколько-нибудь заметным отрывом. Косвенно некоторая искусственность результата подтверждается тем, что, переписав OpenGL-драйвер, программистам ATi удалось существенно сократить разрыв (первоначально он составлял 20-30%). Не случится ли в том же Half-Life 2, игре более нейтральной по отношению к аппаратной части, противоположной ситуации? Предварительные результаты показывают, что именно такого сценария и следует ждать. Но пока мы «щупаем» DOOM, а значит, переходящий (временный?) «Наш выбор» по праву достается американским чиподелам.

И еще одно замечание: похоже, предсказанный нами сценарий развития отрасли сбывается — с выходом долгожданных игропродуктов появилась и зримая разница между конкурирующими моделями, и стимул не только покупать последнее железо, но и разгонять его для обеспечения сколько-нибудь пристойной играбельности. Застой миновал?

Как мы тестировали

Для сравнительного тестирования видеокарт использовался новый тестовый стенд, ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕННЫЙ КОМПАНИЕЙ OLDI (www.oldi.ru) в следующей референсно-прогрессивной конфигурации: процессор Athlon 64 3200+ (на ядре Newcastle, то есть с 512 Кбайт кэш-памяти и частотой 2,2 ГГц), материнская плата ASUS K8V SE Deluxe на чипсете K8T800 и с разъемом Socket 754, 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт и звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS.

Также для тестирования процессоров применялась материнская плата Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P с разъемом Socket 478.

Все тесты прогонялись в операционной системе Windows XP Professional, обновленной посредством Service Pack 2. На роль демонстрационного ролика, по результатам запуска которого измерялась производительность, претендовали несколько независимых «демок» и стандартная demo001. После долгих раздумий и прикидок мы все же остановились на стандартной — как наиболее сбалансированной (тем более что каких-либо персональных «заточек» тестовая общественность под нее не обнаружила. По крайней мере пока). Использовались драйверы Catalyst 4.8 и Detonator 61.77.

Для дорогих карт тесты прогонялись только на высоком уровне качества (High Quality и Ultra High Quality); карты-середнячки проходили все испытания; бюджетные же творения от уровня наивысшего качества были освобождены, ибо эти испытания не имели ни малейшего практического интереса (скорость самой медленной карты нашего теста в разрешении 1600x1200 и на Ultra High Quality составила 2,4 fps).

Что касается визуальной разницы, оптимальным, на наш взгляд, является режим High, качество на уровне Ultra High поднимается незначительно, требования же к железу повышаются непропорционально. Но и на Medium игровая атмосфера передается весьма достоверно — выбирайте его без сомнения! Лишь настройка Low заметно снижает четкость и детализацию. Впрочем, в отличие от того же Far Cry, передать разницу в качестве даже между граничными уровнями на скриншоте — задача непростая, ее (разницы), смеем отметить, почти не видно. Хотя в динамике она наблюдается.

Видеокарты

Gigabyte GV-N52128TE GeForce FX 5200-8X

Объем памяти 128 Мбайт

Частота (процессор/память) 250/405 МГц

рейтинг в doom 3 **2,0**



Самой «бюджетной» картой в нашем тесте оказалась модель на GeForce FX 5200. Как видно из результатов, одной лишь поддержки DirectX 9.0 для нормального функционирования игр уровня DOOM 3 недостаточно. Мало кто в этом сомневался, но наконец-то мы получили и документальные свидетельства. Нужна банальная производительность, простой, извините за выражение, «филлрейт», который у подобных карт отстает даже от уровня, без труда достигаемого творениями позапрошлого поколения.

Даже на минимальном уровне качества играть непросто, и уж точно удовольствие от замутненной картинки на притормаживающем Low оказывается ниже среднего. Таким образом, взглянуть на игру можно и нужно, но, чтобы играть всласть, придется подумать о новой видеокарте.

Sapphire 9800SE (версия с 256-битной шиной памяти)

Объем памяти 128 Мбайт

Частота (процессор/память) 324/580 МГц

рейтинг в doom 3 **2,2**

Карта на чипе, известном своими талантами в области прикладного разгона, так как половину отключенных конвейеров нередко удается разблокировать, а частоты довести до уровня Pro-версии. После такой экзекуции карта будет отставать от оригинального Radeon 9800Pro лишь по причине использования более слабой памяти. Но вот в своем аутентичном виде 9800SE выступает крайне невзрачно, играть можно лишь на минимальном разрешении и уровне качества. И все равно не без «затыков»!

Gigabyte GV-N57128D GeForce FX 5700-8X

Объем памяти 128 Мбайт

Частота (процессор/память) 300/1100 МГц

рейтинг в doom 3 **2,5**

Почти та же печальная картина: до приятного глазу уровня карта категорически не дотягивает даже на ослабленных режимах. Вспомним, что продвинутые технологии, связанные с буферами шаблонов, появились лишь в последних ускорителях nvidia, а значит, младшие модели вынуждены действовать на общих основаниях. Разгонных перспектив, как у предыдущей карты, этот агрегат не имеет, можно только поднять частоту процессора.

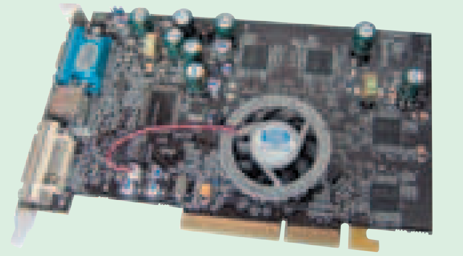
Sapphire 9600XT

Объем памяти 128 Мбайт

Частота (процессор/память) 500/650 МГц

рейтинг в doom 3 **3,3**

А вот и первая карта, позволяющая войти в игру (в смысле реализации ATi-девиза «Get in the Game»). Впрочем, на High Quality уже в разрешении 800x600 в изобилии наблюдаются следы экстренного торможения. Но не будем слишком строгими и... поздравим владельцев этой карты — им повезло больше других.



Gigabyte GV-N59X128D GeForce FX 5900XT-8X

Объем памяти 128 Мбайт

Частота (процессор/память) 300/702 МГц

рейтинг в doom 3 **4,0**

Представитель старшего звена ушедшего поколения бодрится как может и, в общем и целом, обеспечивает приемлемый уровень присутствия в игре. Разумеется, никакого запаса на будущее нет и быть не может, а для оперативной реакции на действия противников рекомендуется все равно установить Medium-уровень. Вспоминаем, сколько стоила эта карта совсем недавно. Определенно — не копейки, и едва ли кто-то из ее владельцев рассчитывал вскорости оказаться в положении догоняющего (или разгоняющего?). Однако придется.

PowerColor ATi Radeon 9800XT

Объем памяти 256 Мбайт

Частота (процессор/память) 419/720 МГц

рейтинг в doom 3 **4,0**

Примерно те же соображения: играть можно, но ощущения нахождения на переднем крае прогресса отсутствуют совершенно. Что тут можно добавить... Разве что это: уровень требований к железу, выдвинутый новым «Думом»,



едва ли будет сильно перекрыт в ближайшей перспективе, а значит — поиграть еще с годик на такой карте удастся. Слабое, конечно, утешение!

Sapphire X800 Pro

Объем памяти 256 Мбайт

Частота (процессор/память) 475/900 МГц

рейтинг в doom 3 **4,3**

А вот и первая (и наиболее доступная в продаже) среднебюджетная карта из нового поколения ускорителей. Просто-таки совершенно иная картина — даже на высоком уровне качества можно играть не без удовольствия! Об успехах всевозможных карт на базе этого чипсета в разных режимах и играх в сравнении с конкурентами мы в ближайшее время подробно отчитаемся. А с точки зрения DOOM 3 от немедленного ее приобретения может удержать лишь следующий, несомненно, геройский и отважный...



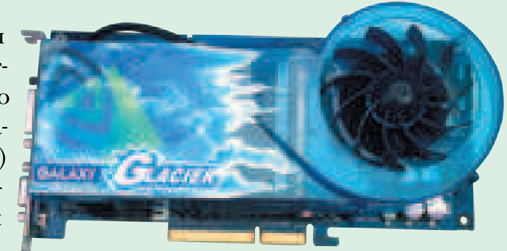
Galaxy Glacier GeForce 6800

Объем памяти 128 Мбайт

Частота (процессор/память) 350/700 МГц

рейтинг в doom 3 **4,7**

Лучшая карта для DOOM 3, если определять лидера из соотношения цены и производительности! В отличие от старших моделей из этого же семейства, версия 6800 (без каких-либо суффиксов в названии) обходится умеренно шумным охлаждением и стандартным блоком питания, что тоже немаловажно.



Sapphire X800 XT

Объем памяти 256 Мбайт

Частота (процессор/память) 520/1120 МГц

рейтинг в doom 3 **4,5**

Самая быстрая карта под кленовой эмблемой демонстрирует успехи, вполне достаточные, чтобы без стеснения поиграть даже на Ultra High Quality. Впрочем, будем справедливы, карты конкурента позволяют проделать то же самое с еще большей надежностью и запасом кадросекунд.



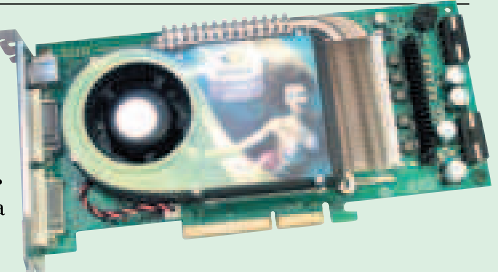
nvidia GeForce 6800 GT

Объем памяти 256 Мбайт

Частота (процессор/память) 350,5/1000 МГц

рейтинг в doom 3 **4,8**

...Например, обратите внимание на эту замечательную карту, полный аналог 6800 Ultra без какого-либо усечения в правах и конвейерах, лишь частоты снижены. Очень уверенное выступление в DOOM на уровне лучшей карты конкурента.



nvidia GeForce 6800 Ultra

Объем памяти 256 Мбайт

Частота (процессор/память) 400/1100 МГц

рейтинг в doom 3 **4,9**

А здесь уже и комментариев никаких не требуется. Чувствуете в себе силы выложить требуемые $700 (по состоянию на начало осени), чтобы играть в DOOM 3 с максимально возможным комфортом? Выкладывайте и играйте, ибо других вариантов пока нет. Если же одно из перечисленных условий не есть истина для вашего кошелька или настроения, не расстраивайтесь. Право же, не стоит так убиваться!..



Платформы

Athlon 64 3200+

Частота 2,2 ГГц
Объем кэш-памяти 512 Кбайт
Процессорный разъем Socket 754
рейтинг в doom 3 **4,8**

Переходим к сравнению платформ под истинно марсианским углом зрения. В качестве представителя семейства Athlon 64 был выбран ходовой чип с индексом 3200+, основанный на ядре NewCastle. Как известно, обновленный вариант ядра отличается от ClawHammer уменьшенным вдвое объемом кэш-памяти и в компенсацию поднятой на 200 МГц частотой. Кстати, обе версии процессора встречаются в продаже на равных правах и стоят примерно одинаково — около $200, причем для игр мы порекомендовали бы версию NewCastle.

Поскольку для столь мощного железа устанавливать низкие разрешение и качество картинки нет никакого смысла, мы прогнали тесты в разрешении 1280x1024 на High Quality; в качестве видеокарты выступала GeForce FX 6800 Ultra с 256 Мбайт памяти. Во всех других случаях расстановка сил и паритет сохраняются, причем со снижением разрешения отрывы увеличиваются, а в неблагоприятных режимах (высокое разрешение в сочетании с медлительной видеокартой) разница, напротив, сглаживается.

Особых комментариев на полях мы не зафиксировали, результаты перед вами. Разгон на 200 МГц или, еще лучше, замена процессора на старший в ряду Athlon 64 FX при сохранении в качестве видеокарты того же GeForce FX 6800 Ultra позволяет накрутить еще порядка 20 fps на итоговое значение. И получить, таким образом, самую быструю систему для DOOM 3 в общем зачете.

Pentium 4 3,4 EE

Частота 3,4 ГГц
Объем кэш-памяти 512 Кбайт + 2048 Кбайт
Процессорный разъем Socket 478
рейтинг в doom 3 **2,0**

Конкурирующий клан в нашем тесте представлял самый мощный процессор от Intel, выпускаемый крайне малыми партиями, — Pentium 4 Extreme Edition, основанный на серверном ядре Gallatin. Он содержит дополнительные 2048 Кбайт кэш-памяти и базируется на самом эффективном из процессорных ядер для Pentium 4 (по крайней мере в игровых приложениях) — Northwood. Результат, что и говорить, удивил. Процессор за $1000 с лишним (в розницу) проиграл простой рабочей лошадке конкурента и заставил нас усомниться в правильности результата.

Пришлось тестировать обе конфигурации еще и еще раз, а затем обратиться к результатам коллег — а как у других? «У других» результаты оказались примерно такими же. Что касается «неэкстремальных» Pentium 4, то модель на 3,4 ГГц по версии DOOM 3 примерно соответствует Athlon 64 2800+. Мнда...

Sempron 3100+

Частота 1,8 ГГц
Объем кэш-памяти 256 Кбайт
Процессорный разъем Socket 754
рейтинг в doom 3 **4,0**

Впрочем, AMD все равно неймется, и для тех, кто считает Athlon 64 слишком дорогим, а Athlon XP — устаревшим, в августе была выпущена новая линейка недорогих процессоров для компьютеров дешевле $600, занятых «повседневными вычислениями» в противовес обновленному Celeron-D. Об этих процессорах мы, конечно же, напишем отдельно. А пока старший представитель, прибывший в наше распоряжение за несколько дней до отправки номера в печать, был в спешном порядке пропущен через адовы лаборатории культовой игры. И выступил лучше старшего процессора в ряду Athlon XP с индексом 3200+. Заодно разделавшись с конкурирующим Pentium 4 3,0 с шиной 800 МГц на ядре Northwood (простоявшим в нашем прежнем тестовом стенде более года).

Правда, такое достижение нельзя назвать затмевающим успехи Athlon 64 в своем классе, ибо новинка не совсем дешева (в настоящее время стоит порядка $150 против $180, которые просят за тот же Pentium 4 3,0). А отличием Sempron от Athlon 64 является как раз выключенная 64-бит-

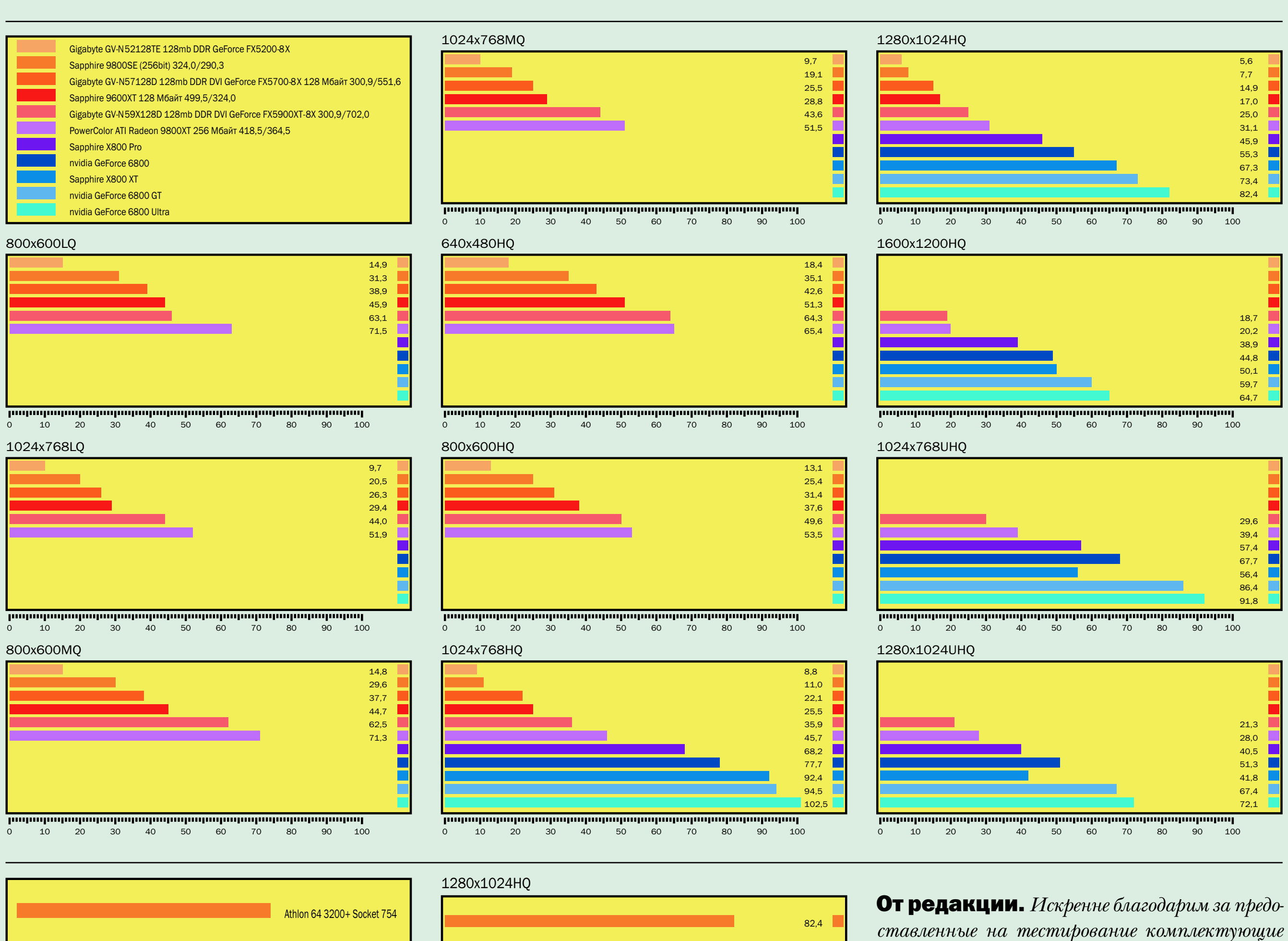
ная подсистема и заблокированная половина кэш-памяти (кристалл физически остался нетронутым), что вряд ли порадует тех, кто намерен в скором будущем установить Windows XP 64-bit Edition. Другое дело, что резерв для быстрого снижения цен (по меньшей мере до $100-130) есть и наверняка будет скоро использован.

Pentium 4 3,0

Частота 3,0 ГГц
Объем кэш-памяти 512 Кбайт
Процессорный разъем Socket 478

рейтинг в doom 3 **3,8**

Результат, показанный данным чипом, увы, не способен впечатлить его владельца, равно как едва ли вызовет срочные позывы к апгрейду.
В этой связи возникает резонный вопрос: какой процессор целесообразно считать минимально пригодным для игры в DOOM 3 при условии, что вы собираетесь в перспективе обновить видеокарту до GeForce 6800 или Radeon X800 (так, чтобы эти карты не простаивали, а конфигурация вышла сбалансированной)? Если в вашем компьютере волею случая оказался Pentium 4 2,8 ГГц (или Athlon XP 2800+ и старше), можно спокойно перевести дух, настоятельной необходимости затевать апгрейд пока нет. Иначе следующим претендентом на внесение в расходную часть бюджета, после замены видео, окажется именно процессор.
И, конечно, не забудьте нарастить оперативную память до 1 гигабайта, если только хотите запускать игру в режиме Ultra High Quality.



Athlon 64 3200+ Socket 754
Pentium 4 3,4 EE Socket 478
Sempron 3100+ Socket 754
Pentium 4 3,0 Socket 478

1280x1024HQ

82,4
80,3
73,5
72,8

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

От редакции. *Искренне благодарим за предоставленные на тестирование комплектующие московские представительства компаний ATi (www.ati.com), nvidia (www.nvidia.ru), Sapphire (www.sapphiretech.ru), AMD (www.amd.ru) и Intel (www.intel.ru)! Отдельное спасибо компании OLDI за наш новый тестовые стенд!*

ИБП и т.п.

Дмитрий Лаптев

Выбор источника бесперебойного питания (ИБП) в отрыве от параметров конкретной сети — занятие неблагодарное. Может быть, он вам и не нужен вовсе, если даже в грозу и ураган напряжение сохраняет невозмутимые 220 В. А возможно, придется взять источник со встроенным стабилизатором, если качество питания таково, что стандартный ИБП в ужасе переходит на батарейное питание всякий раз, когда за стеною включают утюг.

Как мы тестировали

Словом, мы решили собрать источники среднего класса (из ценового диапазона $100-200) как наиболее подходящие для типических российских условий. Они способны вытягивать напряжение в довольно широких пределах, не переходя на автономное питание, что не только продлевает жизнь батареям, но и позволяет в среднем получить более качественное питание (уровень перехода на батареи в любом случае приходится выставлять не слишком высоким, иначе возможны ложные срабатывания).

В тестировании оценивалось удобство использования, функциональность самого блока и сопутствующего программного обеспечения, а в качестве тестового упражнения мы измеряли время разряда аккумуляторов при помощи компьютера не самой убойной конфигурации (Athlon 1400, GeForce 4200, 256 Мбайт памяти и жесткий диск на 5400 об/мин) с 17-дюймовым монитором, общей потребляемой мощностью в установившемся режиме работы 275 Вт.

MGE Pulsar ellipse premium 800USB

Цена	$190
Мощность	520 Вт
Габариты	340x130x320 мм
Вес	10 кг
Время автономной работы при 100% загрузке	10 мин
Время переключения на батареи	4 мс
Диапазон напряжения при работе от сети	150-264 В
Форма переменного напряжения при работе от батарей	Ступенчатая синусоида
Разъемы для фильтров телефонной и локальной сети	RJ45
итоговый рейтинг	4,5

Устройство с ярко выраженным «домашним» дизайном. Причем к бытовой технике ИБП приближен не только внешне — MGE Pulsar единственный в нашем тесте, подходящий для питания телевизоров, музыкальных центров, видеоплейеров и прочей высокотехнологичной хозяйственной утвари. На его задней панели установлены самые обычные евророзетки, тогда как все остальные ИБП рассчитаны на снабжение потребителей током через розетки стандарта IEC, характерного только для компьютеров и периферии. Конечно, в любом случае можно самостоятельно изготовить переходник и запитать настольную лампу, чтобы с комфортом провести время вечернего обесточивания, или домашний кинотеатр, отключение которого грозит сбросом многочисленных настроек.

Впрочем, все это вовсе не значит, что электроника ИБП (любого) рассчитана на подключение импульсных потребителей, вроде лазерных принтеров, электродвигателей (в том числе вентиляторов) и нагревательных приборов. Забудьте и ни в коем случае не! Даже если источник выдержит их подключение в режиме, когда в розетках есть напряжение, то работа от батарей может обернуться гибелью инвертора. И уж точно энергию на приготовление чашки кофе ИБП из нашего сегодняшнего теста не аккумулируют, можете не проверять.



Еще одним дружелюбным отличием от остальных участников испытаний оказался интерфейс. Тогда как стандартом до сих пор является старина COM-порт, в MGE сподобились применить USB. Посему источник определился компьютером автоматически, потребовал диск и тут же установил все требуемое ПО для мониторинга и корректного завершения сеанса по мере исчерпания энергетических ресурсов. Соответствующая закладка автоматически устроилась в стандартном меню «Управления электропитанием» в Windows. Думаете, сама собою разумеющаяся вещь? Как бы не так.

В остальном ничего особо примечательного мы не обнаружили. Время автономной работы все-таки чуть недотягивает до заявленных 10 минут. Можно запрограммировать отключение верхней розетки при питании от батарей и подключить к ней второстепенную нагрузку. Источник принадлежит к типу линейно-интерактивных, то есть с помощью встроенного стабилизатора втискивает в стандартные пределы напряжение из диапазона 150-264 Вт. Производится во Франции. Торжественно награждается «Спецпризом» — за дружелюбие.

NeuHaus SmartLine2 UPS 650VX

Цена	$80
Мощность	390 Вт
Габариты	329x72x96 мм
Вес	7 кг
Время автономной работы при 100% загрузке	4 мин
Время переключения на батареи	4 мс
Диапазон напряжения при работе от сети	165-275 В
Форма переменного напряжения при работе от батарей	Синусоида
Разъемы для фильтров телефонной и локальной сети	RJ45
итоговый рейтинг	4,2

Даже недорогие и относительно маломощные версии своих источников (390 Вт для питания современного компьютера с монитором фактически являются нижним пределом даже для аскетичных конфигураций. Так, наша в пиковом режиме немного недобирала до 350 Вт) компания NeuHaus делает на совесть. Перед нами линейно-интерактивный аппарат, вытягивающий напряжение в широких пределах без помощи батарей. Предусмотрена «горячая» замена батарей, «холодный старт» (при отсутствии напряжения в сети). Образцовая синусоида выходного напряжения при питании от батарей... Определенно, таким аппаратом не стыдно укомплектовать Ноев ковчег, хотя вообще-то марка NeuHaus произошла от названия одного немецкого городка.



Блок очень компактный, в упакованном состоянии занимает меньше места, чем большинство остальных участников нашего теста — в распакованном. Большой ЖК-экран с оранжевой подсветкой заслуживает всяческого одобрения и, несомненно, удачно дополнит светотехническое оформление вашего компьютерного уголка. К информативности экрана претензий тоже не имеется. Конечно, о каком-либо длительном резервировании для такого легковесного устройства речи не идет, энергии хватает лишь на сохранение документов и усыпление компьютера. А вот заряжаются батареи без спешки — порядка 8 часов.

NeuHaus Smart Ultra 800

Цена	$200
Мощность	480 Вт
Габариты	380x170x240 мм
Вес	15 кг
Время автономной работы при 100% загрузке	8 мин
Время переключения на батареи	3 мс
Диапазон напряжения при работе от сети	200/220/230/240 +/- 23% В
Форма переменного напряжения при работе от батарей	Синусоида
Разъемы для фильтров телефонной и локальной сети	RJ45
итоговый рейтинг	3,8

Значительно более крупный и тяжелый аппарат. Также линейно-интерактивный, с отклонением выходной синусоиды не более 5% от идеальной формы; базовое напряжение можно выбирать вручную из ряда значений (200, 220, 230, 240 В). Но время резервирования, несмотря на дополнительную батарею (к батарее емкостью 7 Ач добавилась такая же вторая), не вышло за пределы 10 минут. Сохранился режим «холодного старта» и продвинутая сетевая фильтрация. Фирменное блюдо — очень быстрое переключение на батареи и мониторинг всех мыслимых параметров сети с отображением их на ЖК-экране. Впрочем, софт в комплекте, конечно же, тоже предусмотрен — это универсальный пакет UPSilon 2000, прилагающийся по крайней мере к трети источников из нашего обзора. Ничего плохого о программе не скажем — есть возможность регистрировать параметры сети в логах и удаленно оповещать пользователя об аварийных ситуациях с сетью, найдется и наглядное графическое



представление всех процессов в источнике (специально для тех, кому вздумается посмотреть, каким путем в настоящий момент протекает через него ток).

А вот и любопытная особенность: если ИБП работает более 10 с в автономном режиме при подключенной нагрузке менее 25 Вт, он автоматически отключится. Не очень удобно, если вы решили подсоединить к нему какую-нибудь маломощную, но критическую нагрузку (к примеру, электронные часы), тем более что заряда аккумуляторов для такого потребителя с большой вероятностью хватило бы до включения электричества.

Вообще, несмотря на название, все рассмотренные блоки воспринимают аварийные ситуации крайне болезненно, начинают противно пищать и (по умол-

чанию) стараются усыпить компьютер и отключить нагрузку как можно быстрее после исчезновения напряжения. Ей-богу, правильнее было бы назвать их источниками безопасного отключения, нежели бесперебойного питания.

Inelt Smart Station Double 1000

Цена $110
Мощность 700 Вт
Габариты 340x86x156 мм
Вес 10 кг
Время автономной работы при 100% загрузке 5 мин
Время переключения на батареи 4 мс
Диапазон напряжения при работе от сети 176-275 В
Форма переменного напряжения при работе от батарей Ступенчатая синусоида
Разъемы для фильтров телефонной и локальной сети RJ45

итоговый рейтинг **4,3**

Распространенное, хоть и не всегда подтверждающееся практическими результатами мнение гласит, что для отечественных электросетей (условий, обычаев, нравов) надлежит приобретать технику, выношенную в суровых условиях местных лабораторий под наблюдением Левшей и Кулибиных.
Компания «Инэлт», безусловно, российская. Блок, доставшийся нам на опробование, отличается строгим дизайном и полным набором средних характеристик для данного класса устройств. Придраться, равно как и рассыпаться в комплиментах, не представляется возможным.
Хотя один немаловажный плюс отметить надо: для устройства такой мощности цена установлена очень благоприятная. Учтите только, что максимальная нагрузка сажает батареи рекордно быстро; также низкая цена аппарата определяется узким диапазоном входного напряжения. Любопытно, что стабилизация предусмотрена только для модели с индексом STD, более интересной, нежели участвовавшая в тестах Double, с диапазоном напряжения без перехода на батарейное питание 172-288 В.
Особую актуальность последнее замечание приобретает после мониторинга цен — модель STD предлагается даже чуть дешевле, ее и советуем приобретать. Кстати, пятиступенчатый стабилизатор действительно редко встречается в современных блоках питания, обычно используются автотрансформаторы с двумя дополнительными обмотками, повышающей и понижающей, поэтому при выходе за границы допустимого напряжение меняется скачком на 15-20 процентов.
Не понравилась рекомендация обращаться для замены аккумуляторов в авторизованный центр, как-то это не по-русски, да и перетаскивать с места на место столь увесистое устройство не слишком приятное занятие. Тем более что такие советы не встречались нам даже в руководствах щепетильных буржуев. Подключение к компьютеру реализовано стандартным образом через COM-порт и уже известную нам программу UPSilon 2000.

Powercom Black Knight Pro BNT-1000AP

Цена $130
Мощность 700 Вт
Габариты 382x130x192 мм
Вес 13,4 кг
Время автономной работы при 100% загрузке 10 мин
Время переключения на батареи 4 мс
Диапазон напряжения при работе от сети 176-275 В
Форма переменного напряжения при работе от батарей Ступенчатая синусоида
Разъемы для фильтров телефонной и локальной сети RJ11, RJ45

итоговый рейтинг **4,5**

Похожий по характеристикам на предыдущую модель, блок от компании Powercom, известной своими недорогими, но неизменно линейно-интерактивными моделями. Интерактивность решена предельно просто: при понижении напряжения на 9-25% относительно номинала блок переключает обмотку и повышает напряжение на 15%; аналогично при повышении напряжения сверх 9% происходит обратный процесс. Незатейливо, но для питания цифровой техники строго стабильного напряжения и не нужно, достаточно гарантий, что оно не опустится ниже критической величины и также не превысит опасного порога. Равно как подойдет и дерганная синусоида при работе от батарей.
Предусмотрен «холодный старт», защита от удара молний и других критических случаев подъема напряжения, есть фильтрация помех, приходящих по телефонной линии и локальной сети.



Дизайн понравится владельцам черных корпусов и мониторов. Впрочем, кроме расцветки никаких фирменных изюминок здесь нет. Программа собственного производства с красивыми стрелочными вольтметрами и датчиками способна обеспечить своевременное завершение работы и оповещение пользователя. Через 24 минуты после отключения питания источник издал истошный визг и корректно свернул Windows. Рекорд нашего теста.

APC Back-UPS RS 800

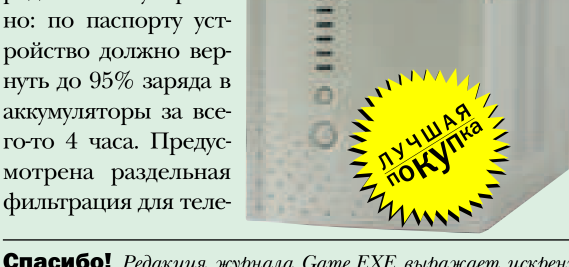
Цена $170	
Мощность 540 Вт	
Габариты 324x102x227 мм	
Вес 9,3 кг	
Время автономной работы при 100% загрузке 5 мин	
Время переключения на батареи 4 мс	
Диапазон напряжения при работе от сети 175-295 Вт	
Форма переменного напряжения при работе от батарей Ступенчатая синусоида	
Разъемы для фильтров телефонной и локальной сети RJ45, RJ11	
итоговый рейтинг	4,4

Блок от, наверное, самой известной на российском рынке компании, производящей ИБП малой мощности и гражданского назначения. Перед нами еще одна линейно-интерактивная модель с выдающимся верхним пределом перехода на батареи. Опция, конечно, не самая востребованная, и если в вашей сети часты перенапряжения, имеет смысл разобраться с их причинами, вернее – пожаловаться «куда следует», потому что всех потребителей защитить источником едва ли удастся, а повышенное напряжение вредно для всего электрохозяйства. Вплоть до лампочек в отхожем месте. Несмотря на то что в Windows XP в разделе управления питанием есть специальная закладка с характерным названием «ИБП», а программированием соответствующего модуля занимались непосредственно люди из APC, после установки ПО она осталась неактивной. В остальном претензий к утилитарной поддержке нет, фирменная программа дает исчерпывающие сведения и содержит все настройки, которыми можно задать поведение источника в критической ситуации. Блок подключается к компьютеру через USB-порт. Что еще сказать... Добротное устройство от брэнда. Вот только чуть дороговато.

Ippon Smart Protect Pro 1000

Цена $110	
Мощность 700 Вт	
Габариты 365x140x178 мм	
Вес 14 кг	
Время автономной работы при 100% загрузке 5 мин	
Время переключения на батареи 3 мс	
Диапазон напряжения при работе от сети 160-260 В	
Форма переменного напряжения при работе от батарей Синусоида	
Разъемы для фильтров телефонной и локальной сети RJ11, RJ45	
итоговый рейтинг	4,5

А вот и еще один победитель! Этот блок отрядил нам с компьютером немногим меньше времени на размышление, чем ИБП от Powercom. Время зарядки также укорочено: по паспорту устройство должно вернуть до 95% заряда в аккумуляторы за всего-то 4 часа. Предусмотрена раздельная фильтрация для телефонной линии и локальной сети. Отметим довольно низкий предел перехода на аккумуляторы, чистую синусоиду выходного напряжения, а также набор гнезд для телефонной линии и ЛВС. Остальные параметры по меньшей мере соответствуют среднему уровню, а светодиодная индикация режимов работы достойна отдельной положительной оценки.



Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю признательность компаниям R&K (www.r-and-k.com), NeuHaus Group (www.nhs.ru), Inelt (www.inelt.ru), Merlion (www.merlion.ru) и Pro-Vision Communications (www.pvc.ru) за предоставленные на тестирование источники, несомненно, безопасного отключения... то есть, конечно же, бесперебойного питания!*

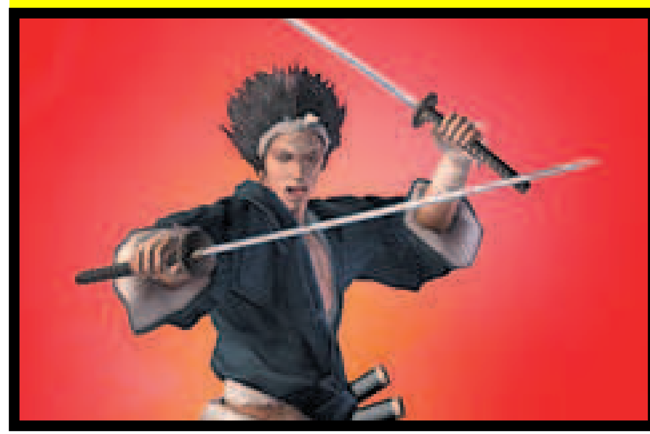
	Время автономной работы под нагрузкой 275 Вт, мин
MGE Pulsar ellipse premium 800USB	12
NeuHaus SmartLine2 UPS 650VX	5
NeuHaus Smart Ultra 800	10
Inelt Smart Station Double 1000	12
Powercom Black Knight Pro BNT-1000AP	24
APC Back-UPS RS 800	20
Ippon Smart Protect Pro 1000	20

Иди куда хочешь

Квест про самураев — довольно специфическое, чисто японское понятие. До ПК доходят жалкие огрызки — «Онимуша» там, «Онимуша» тут... Меж тем на PS2 Way of the Samurai 2, продукт перекрестного опыления Capcom и Spike, твердо стоит на ногах, задрав меч в открытой стойке «дзедан».

Way of the Samurai 2

www.capcom-europe.com/minisites/wots2
жанр: Кэнгэки (самурайский квест)
платформа: Sony PlayStation 2
разработчики: Spike (www.spike.co.jp), Capcom (www.capcom.com)
издатель: Capcom (www.capcom-europe.com)







Сонатина

Это национальный эпос, работа по всем канонам жанра «кэнгэки», с которым отечественный зритель (пардон, игрок) знаком в основном по творчеству раннего Куросавы или позднего Такеши Китано. Если серия «Онимуша» — survival horror про самураев, то дилогия Way of the Samurai — классическая адвенчура, немножко даже с мехнеровским уклоном. Но, заметьте, про самураев!

Игра идет почти что в реальном времени, она нелинейна до неприличия, любой из четырнадцати финалов брутален и справедлив до безысходности. Плюс самурайский табель о рангах (помните рейтинговую таблицу «Пиратов»?). Плюс коллекция мечей, которую можно запереть в стратегически расширенный сундучок и оставить до своей следующей инкарнации. Колесо переселения душ не дремлет: в Way of the Samurai 2 можно и даже нужно умирать, дабы войти в очередную жизнь с горьким знанием Пути, в красивом кимоно и с мечом работы Хаттори Ханзо за поясом.

Сюжет — безумный смертоносный пинбол. Наш ронин кометой мечется между якудзой, магистратурой и парой-тройкой нейтральных персонажей, оставляя за собой след из торчащих из земли мечей и изрубленных «по закону» тел, он живет на перекрестках, до первой ошибки, до первого достойного соперника. Тогда уже не безымянный NPC, а сам ронин красиво валится в пыль, фонтанируя артериальной кровью, и все начинается сызнова, с новым мечом и новым кимоно... И кто скажет, являлась ли его дорога правильной или неправильной? «Он был никем», — изречет таблица рекордов, хладнокровно подсчитывая зарубленное, выполненное, проспанное и съеденное. Возможно. Но он все-таки был.

На реке Стикс

Отвечая на поставленный вопрос, внимательно прислушивайтесь к собственным ощущениям. Не обращайте внимания на общепринятую мораль. Сегодня — уважаемый мастер, завтра — пария, Way of the Samurai 2 вы завершите в любом случае. Стоит ли комплексовать по поводу того, что после убийства чиновника магистратуры вас перестают обслуживать в магазинах, трактирах и саунах, а местный кузнец отправляется за вашей головой с огромным молотом наперевес? Ведь в первом же встречном додзе вас научат, как, не прикладывая особых усилий, в одиночку справиться с армией атакующих самураев того же или более низкого класса.

Первого ты убиваешь одним движением. Второй, придя в ярость, перед нападением воинственно потрясает мечом и тем самым выдает направление атаки. А зная направление атаки, мы успешно смахиваем ее в сторону и убиваем самурая. Одним, конечно же, ударом. Теперь в ярость приходит уже третий соперник... Это очень здорово и красиво. Одно дело — смотреть со стороны, как Затоичи, не тратя понапрасну взмахов, мостит якудзой улицы раздираемого средневековыми недугами городка. Другое — самому атаковать десяток-другой местных панков, перебить их всех за восемь с половиной секунд, спрятать меч в ножны и на глазах изумленной публики удалиться в магистратуру за наградой.

Еще Way of the Samurai 2 уделяет внимание таким традиционно самурайским забавам, как поиск пропавших детишек, карманничество, выбивание долгов под покровом ночной темноты (не каждому, не каждому по плечу работа Чили Палмера!), доставка секретных сообщений и т.п. Замечу, что выполняется большинство субквестов радикально. Так, волоча на себе важную посылку, следует рубить мечом по лицу каждого встречного. Как потенциального карманника...

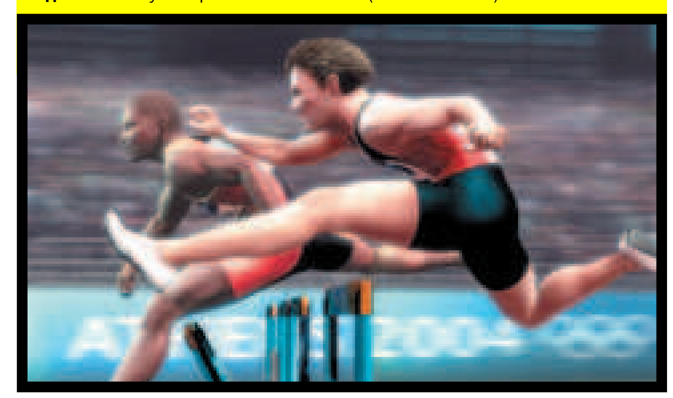
P.S.

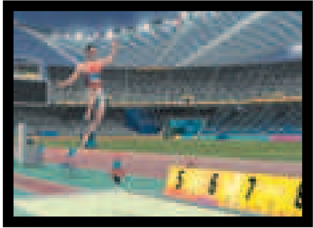
Самые эффектные моменты Way of the Samurai 2 случаются тогда, когда кровопролитие не мотивировано ВООБЩЕ НИЧЕМ. Столкнулись двое на улице, один схватился за меч, другой зарубил его, забрал меч и пошел дальше, не изменившись в лице. Нирвана.

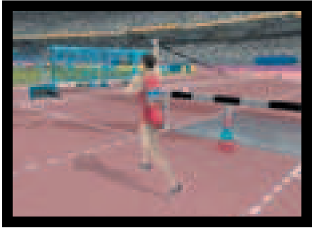
Два двенадцать

Athens 2004

www.eurocom.co.uk/website/games/athens2004.html
жанр: Виртуальный эспандер
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Eurocom (www.eurocom.co.uk)
издатель: Sony Computer Entertainment (www.scee.com)







Вы знаете, почему игроки в «Афины-2004» не садятся за геймпад без монеты? Нет, они вовсе не собираются полоснуть соперника по физиономии ее остро заточенным краем во время особо жаркой сессии плавания вольным стилем... Предназначение денежной единицы куда более безобидно.

Огненные колесницы

Трюк с монетой — самый старый чит-код в истории видеоигр. Если вы слышали о нем — не читайте дальше. Вы прошли испытание.
Если же нет — журнал Game.EXE готов сыграть роль дружелюбного продавца анаболиков за последним шкафчиком вашей раздевалки. Ваша блистательная карьера марафонца, пловца, прыгуна с шестом грозит завершиться, толком не начавшись? Невыносимо ноют пальцы после соревнований? Надоели придирки тренера, предвзятость фотокамеры на финише и равнодушие купленного американцами жюри? Выход есть! Стань как все. Прими таблетку.
В симуляторах футбола и хоккея игрок — не более чем активный зритель на трибунах, истеричных воплей которого почему-то слушаются все без исключения спортсмены. А вот попотеть самому? Попробовать удержать мировой рекорд, терзая две кнопки геймпада немеющими пальцами? Или нажать одномоментно четыре направления во время особо замысловатого гимнастического пируэта?
Разработчики симуляторов олимпиад берут несколько дисциплин (подборка всякий раз настолько причудлива, что, кажется, производится случайным образом), а потом чешут в затылке и думают, как средствами отдельно взятого контроллера с виброотдачей передать отчаяние соревнования, тупую боль долгих лет тренировок и манящую пропасть балансирующих на грани запрещения медикаментов... Во времена Track & Field основным аргументом против компьютеризации благородных видов спорта было, помнится, то, что они якобы «не улучшают вашего здоровья». Ну а планомерное превращение в тягающего штангу мастодонта с венами толщиной в карандаш с ним что делает?

Одиночество бегуна на длинные дистанции

Athens 2004 — фатально непонятая игра. Одни рецензенты записывают ее в «развлечения для вечеринок». Другие ласково предлагают вместо «Афин» прикладывать к телу пару проводов, подключенных к источнику питания средней мощности. Тот же эффект, говорят...
А все почему? Да потому что разработчики имели наглость подвигнуть разленившихся рецензентов на хоть и минимальную, но все же физическую активность! Заставили их, как проклятых, долбить кнопки во время забегов на короткие и средние дистанции (во время марафонов все решает не скорость нажатия, а железная, несгибаемая воля игрока, чей палец парит над кнопкой включения второго дыхания), делать то же самое, но в координации с верхним левым шифтом во время заплывов, с шаманским курлыканьем вращать рукоятку геймпада во время раскручивания метательного снаряда. У-ф-ф... Даже просто перечисляя дисциплины, чувствуешь себя физически истощенным.
В «Афинах» не играет роли уровень мастерства AI (который, кстати, непредсказуемо варьируется). Не важно, высоко ли задрана планка мирового рекорда. Не имеет значения, найден ли верный спортивный товарищ, готовый разделить вашу многочасовую спортивную боль, работая за Украину... Нет, господа. В Athens 2004 вы соревнуетесь только с самим собой.
Когда-нибудь будет сделан боксерский симулятор боя с тенью. Или квест, в которым ты разгадываешь собственные пазлы (стирающий память фонарик прилагается). Или шутер, в котором единственным монстром является отражение в зеркале... Но пока что ты пытаешь выяснить, способен ли нажимать кнопки хоть чуть-чуть быстрее. В Athens 2004 есть и спокойные, безвредные дисциплины — прыжки в высоту, стрельба из лука и по тарелочкам, гарцевание на лошадке, — но настоящий азарт возникает только в тех видах соревнований, в которых не знаешь, что выйдет из строя первым — то ли пластик геймпада, то ли твои пальцы.

P.S.

Трюк с монетой заключается в том, что оная вводится между задействованными в дисциплине кнопками и начинает быстро-быстро шевелиться. Эффект «как от недетской дозы допинга». Но Минздрав предупреждает!